コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和60年6月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻6号通巻6号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

# Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

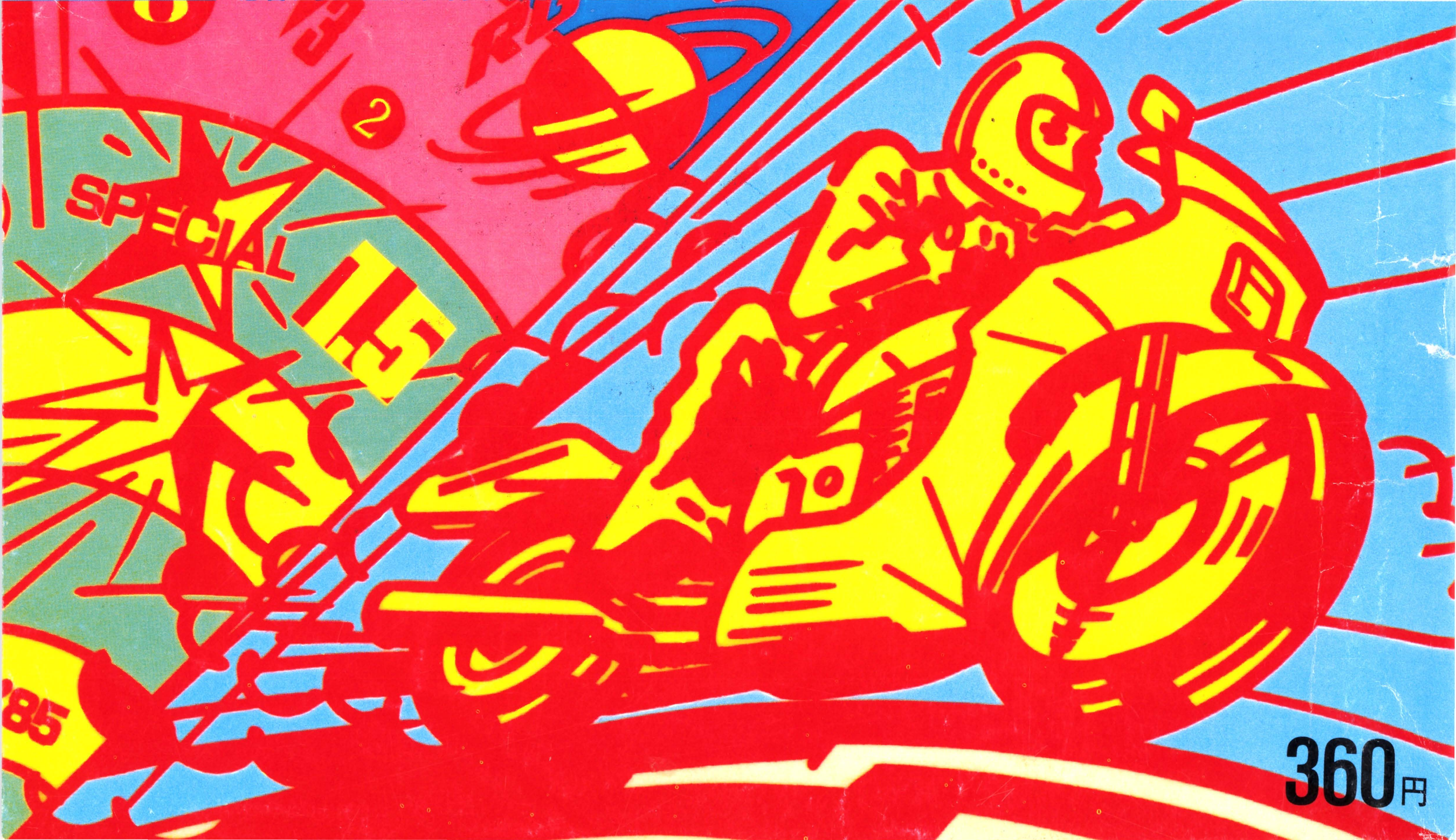
1985
6月号

特集 ねじりはち巻き 腕まくり
## パソコンゲームでワッショイ!!

## アクセス トゥー アメリカ
キミのパソコンで最新アメリカ情報をキャッチ!!

パワー全開！セガのゲームワールド—GPワールド スターフォースほか

スペースインベーダー けっきょく南極大冒険 ギャラガ—ファミコン・ゲーム
忍者プリンセス ディグダグII—ビデオゲーム・ラボ



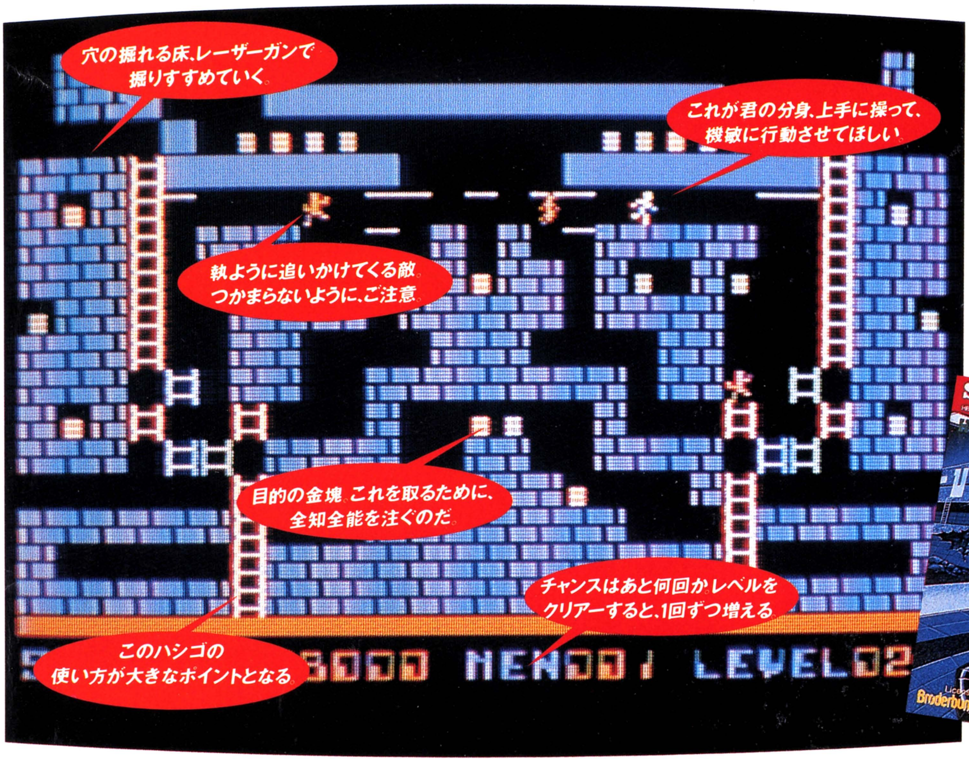

360円

# SONY

**Lode Runner** MSX
©1983 by Doug Smith Licensed from Brøderbund Software™

# ロードランナーがMSXになった

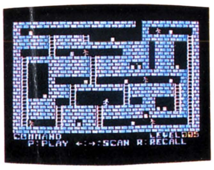
'83年ゲームオブザイヤー、'83年最人気プログラム賞、'84年アーケード大賞、'84年総合第1位、'84年アウトスタンディングソフト大賞などを受賞。誰もが認める面白さだ。

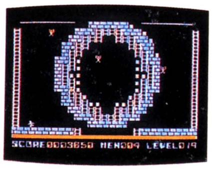



ロードランナー
HBS-G020C
¥5,900

## もう止まらない。ゲームの本場アメリカで、人気だんぜんNO.1。

巧みに埋蔵された金塊を、どうやって手に入れるか。手ごわい敵といかに戦うか。**鋭いひらめきと、素早いアクション**が強力な武器となる。君はロードランナー。迷路の中の**金塊をつぎつぎに奪っていくこと**が、君の使命だ。掘って、奪って、そして逃げる。フットワークを存分にきかせて、どこまでもつき進んでいかなければならない。だが、君の行く先には**絶えず敵**が待ちかまえている。スピードでかわすか、それともおびき出して落とし穴にはめたり、ブロックに閉じこめてしまうか。**君の機智と判断力**がここで試されるのだ。いろんなテクニックを使って、**スリルに富んだスピードプレイ**を展開しよう。新しくヒミツの落とし穴を見つけたり、隠れ地下道にとつぜん助けられたり、君の前途は**知的な刺激の連続**だ。ロードランナーは全部で76面、好きな面を何回も何回も呼び出して、チャレンジすることができる。君自身のスピードだって、5段階にコントロール可能だ。上達に合わせて、**だんだんスピードアップ**していこう。



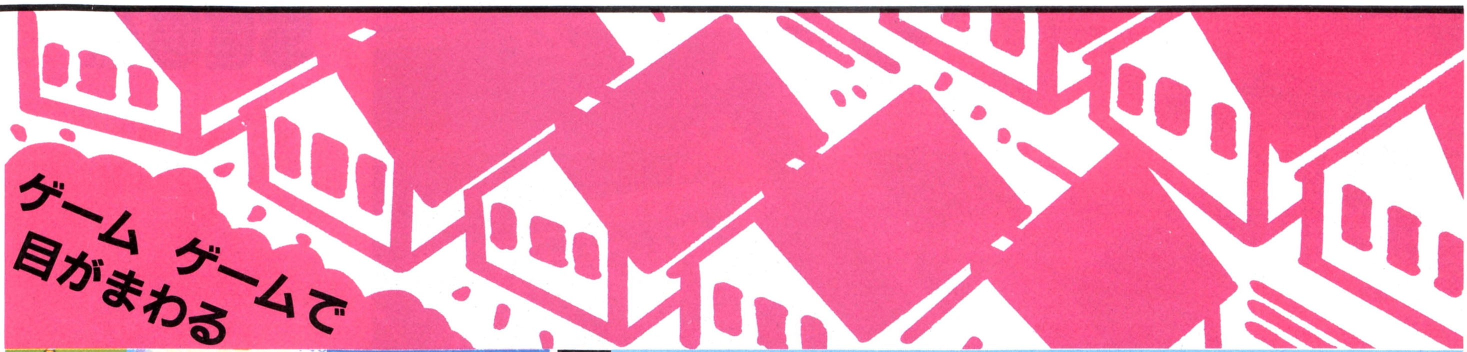


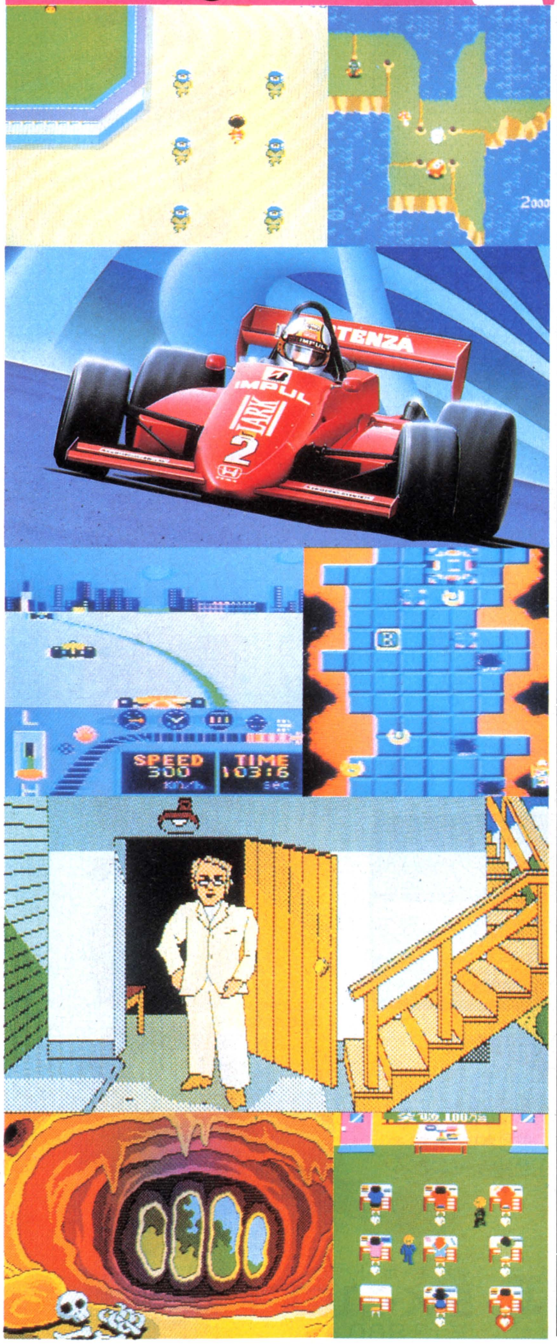
写真のシステムは、パーソナルコンピュータHB-101本体¥46,800とトリニトロンカラーテレビKV-14G11¥59,800の組み合せです。

HiTBiT

MSXは、マイクロソフト社の登録商標です。

SEGA®
ドキドキ刺激度200%
スター・フォース
平和を愛する人々が期待をかけるファイナルスター。悪の巣窟、宇宙ステーションに突入。連射で飛来する敵を撃ち落とせ！恐るべきカルデロンを倒し、友軍のパーサーと合体、高速連射でスター・フォースに勝ち残れ。
(1人用) ©1984 TEIKEN 32KB ￥4,300
近日発売
GP ワールド
手に汗にぎる3D感覚のカーレース。強烈な横G、ヘアピンカーブ、直線コース、テクニックの見せどころだ。おもしろさ倍増のヒミツは、自分の好きなコースがつくれること。オリジナルコースをつくって世界制覇に挑戦だ。
(1人用)32KB ￥4,300
新発売
コナミの
ハイパースポーツ
華れいなるスポーツに、さあトライ！高飛び込み、入水角度はOKだ。基準点を超えたら、跳馬、トランポリン、鉄棒と、次から次へ挑戦できるぞ。
(1～2人用) ©1984 KONAMI
32KB ￥4,300
新発売
好評発売中
ザクソン
敵要塞都市へ侵攻。敵司令部のゼクトロンを破壊せよ！
(1人用)32KB ￥4,300
好評発売中
チャンピオンプロレス
覆面レスラー5人を相手に過激に燃えろ
(1～2人用)32KB ￥4,300
新発売
コナミの
新入社員とおるくん
恋はゲーム。ハートを集めて彼女のもとへ。(1～2人用) ©1984 KONAMI 32KB ￥4,300
楽しさいっぱい
本格ゲームマシン
ホーム・テレビゲーム
SG-1000II
￥15,000(本体標準価格・ゲームソフト別売)
※本体標準価格は、ジョイパッド2個、ACアダプタ(電源)、TVスイッチボックス、TVケーブルを含むセット価格
セガ・キーボード
SK-1100
￥13,800
SG-1000IIにつなげると、パソコンになるのだ。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(742)3171(大代表)
HE事業部




81 キミのパソコンで最新アメリカ情報をキャッチ!! 文・桃園隆夫
ACCESS TO AMERICA（アクセス トゥー アメリカ）

90 ●ビデオゲーム・ラボ
マーブルマッドネス／忍者プリンセス／レイダース5／ディグダグ2／マグマックス
100 ★ビデオゲーム人気10

101 Beep Load オリジナルプログラム満載
●ヒットンモックン(PC-8801/mkII/SR) ●WALL BREAKER(FM7/NEW7/77)、マリオの走りはばとび(ファミリーベーシック)

121 パワー全開! セガのゲームワールド
●GPワールド ●スターフォース
●特別プログラムGU ●セガ・プログラム・コンテスト／一般の部第1位作品

136 びーぴんぐルーム
142 Beeper試写室
144 ●ここが嫌いだ!〈5〉 文・岡本勇
わたしはRPGが嫌い、どころか…
146 パイナップル通信〈4〉文・桃園隆夫
148 ●次号予告／GAME OVER

149 SOFT JUNGLE ソフトジャングル
150 ■ベストヒット21——いまオイシイのはこれだ!!
152 ■おもしろソフト情報局
道化師殺人事件／エルドラド伝奇／ファンハウス・ミステリー
リメインズ・ロボット／ザクサス
160 ■芳珍玉一のレビューBOX7
162 ■テレホビーレビュー
スーパーサッカー／コミックサーカス／イーアルカンフー
コナミの新入社員とおる君
168 ■テレホビーゲームTOPチャート
170 ■デビューあべにゅう

174 パソコンおじんの二言五言〈最終回〉 岩本久則
175 読者プレゼント


●CP/M, CP/M-86, MP/MはDigital Research社 ●MS-DOSはMicrosoft社 ●FLEXはTSC社 ●UCSDp-Systemはカリフォルニア大学理事会 ●RACET NECDOSはRACET COMPUTES社 ●SB-80, SB-86はLIFEBOAT ASSOCIATES ●WORDSTAR,MAILMERGE,SPELLSTAR,WORDMASTER,CALCSTAR,DATASTAR,SUPERSORT,INFOSTARはMicroPro社の各メーカーの登録商標です。
その他プログラム名，システム名，CPU名は一般に各メーカーの登録商標です。本文中では"TM"，"Ⓡ"マークは明記していません。●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。

■日本ソフトバンク

ゲームゴコロ わくわく

# Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 6月号

◑アートディレクション・表紙イラストレーション／下田一貴


9 特集 ねじりはち巻き 腕まくり パソコンゲームでワッショイ!!

10 パソコンゲームは、えんたぁていめんとだぜ!!

12 ちったぁ、オツムも使わなきゃあね!

14 アクションゲームをバカにしちゃあいけない!

17 やっぱり、アドベンチャーゲーム……
——スターアーサー伝説Ⅰ～Ⅲ 傾向と対策編

23 うーん、ロールプレイングゲーム……
——ファンタジアン徹底研究講座

27 奥が深いぞ、シミュレーションゲーム
——ブラウンズ・ラン 戦略論

30 くやしいけれど、アップルはいいね

34 トーク・レビュー 国産RPGソフト評判記

39 アドベンチャーゲーム・クイズ49

43 特別付録 BEEPライターの血と汗と涙の結晶(!?) BEEP番(FMシリーズ、コンストラクション付)

49 ファミコン・ゲーム
◆けっきょく南極大冒険 ◆スペースインベーダー
◆ギャラガ ◆連載・ファミコンストラクション

59 特別企画 MEGA ORBIS

60 二大勢力の抗争——グロリア・ルベース——

70 プリンス・コルマ探偵局〈6〉 by 地縁土

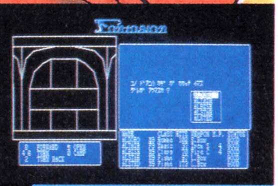
72 投稿スペース〈無敵の剣〉ほか

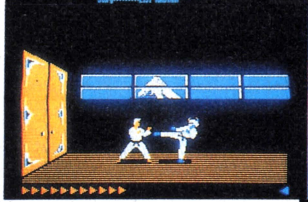
88 MEGA ORBIS版図⑥

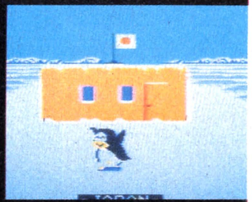
76 Beepリーダーズサービス情報

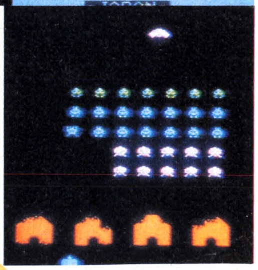
77 インフォメーション

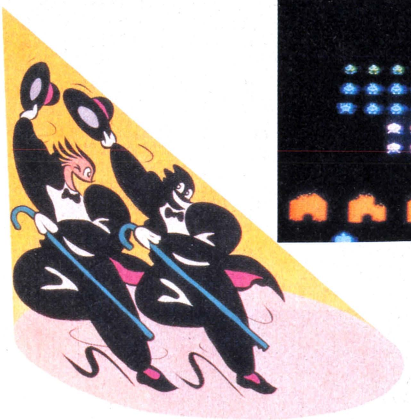
78 Quiz Panic











◑エディトリアルデザイン——(株)ポパイ(下江一／上條正／柴田礼子／広川清美／村山昌代／秋山智子／内山由美／池田智子／宇津木敬子＋釜内由紀江)＋平澤美恵子／小林以和／柳沢廣之／勝俣正希／稲葉一之
◑イラスト——浅井真澄／大月ちずる／佐藤敏己／沢田としき／嶋岡誠一郎／高木祐一／とよたかずひこ／二階堂正宏／NIKOV／山本護／宮入邦男／李良明
◑フォト——杉山和美／斎藤ふみお

SFロールプレイングゲーム

# サイキックシティ

ラップ人の出現は、今から約1万年近くも前にさかのぼる。

ラップ人J・K、近未来都市ニューヨークでの体験ならびに、人類との闘争史を語る。

FM-7/NEW7/77テープ版いっぱい発売中！

**TRPT報告書 F-MW374**

当報告書は極秘重要文書ランクF.最高機密である。

2025年、第3次世界大戦終結。各国からの報告により、人類と種を異にする超能力種族ラップの存在が証明された。

2029年、対ラップ人プロジェクトチーム（TRPT）設立。ラップ人壊滅作戦開始。

＊

ラップ人壊滅作戦は順調に進行中。ラップの絶滅も時間の問題と思われる。ただし、超能力増幅効果をもつラドクリフの研究は継続せよ。

2067年6月2日、成層圏にむかう多数の飛行物体確認。ラップ人は地球からの大移動を決行したもよう。

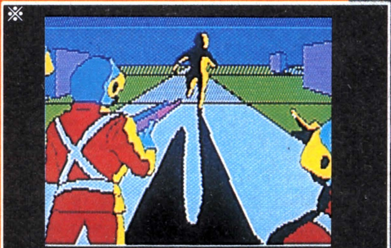
＊

ニューヨークに大規模なラップ人の徴候。緊急警戒体制DX発令。

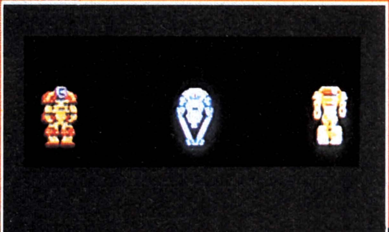
☆PC-8801／8801mkII／SR―テープ版 ¥3,800
★PC-8801／8801mkII／SR ディスク版 ¥5,800
★FM-7／NEW7／77――――テープ版 ¥3,800
★FM-7／NEW7――――ディスク版 ¥5,800

恐るべき中世の魔女狩り。実は、人類にその超能力を知られたラップ人が魔女として虐殺された事件である。

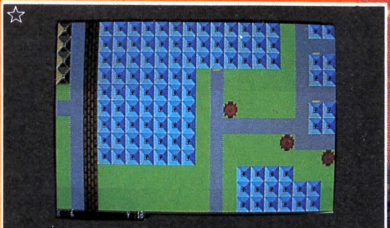
さあ、ゲーム開始！まずは近未来都市ニューヨークの地理をさぐり、仲間を見つけだすことから始めたい。



2032年、対ラップ戦争勃発。人類は多勢を利してラップ人撲滅作戦を開始した。



ESP探知システムにひっかかってしまった！またたく間にロボットが…。これではきりがない。



仲間も揃ったところで、いよいよ軍事基地へ…。新たな移住地を知るラップ人を救い出すのだ。

☆この画面は、実際のゲームには使われておりません。

※画面写真は、ディスク版だけのプロローグ用デモ画面です。

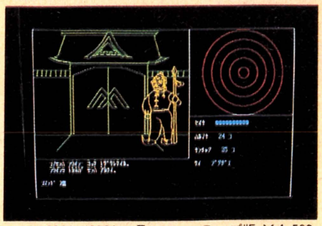
GA夢 ガム

株式会社ホット・ビィ 〒164東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F ☎03-360-3623

SYSTEM HOUSE HOT-B

## 西遊記

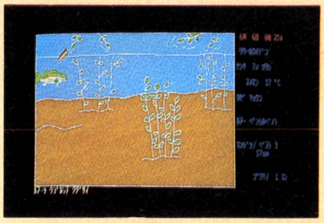
東洋アドベンチャーゲーム！



★PC-8801／8801mkII／SR― テープ版 ¥4,500
★FM-7／NEW7／77――― テープ版 ¥4,500
☆X1―――――― テープ版 ¥4,500

## ザ・ブラックバス

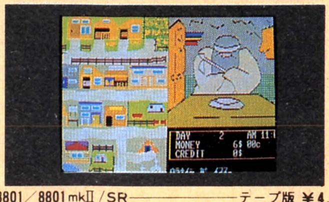
月刊「フィッシング」提携作品



★PC-8801／8801mkII／SR ―ディスク版 ¥7,800
★FM-7／NEW7／8 ――――ディスク版 ¥7,800
☆PC-9801 ―――――――ディスク版 ¥8,300

## 西部の成りあがり

PC-8801/8801mkII/SRテープ版絶賛発売中!!




★PC-8801／8801mkII／SR――――――テープ版 ¥4,500
★PC-8801／8801mkII／SR――――――ディスク版 ¥5,800
★FM-7／NEW7／77／8――――――テープ版 ¥4,500
★FM-7／NEW7／8――――――ディスク版 ¥5,800
★S1―――― テープ版 ¥4,500 ディスク版(5″2D) ¥5,800
ディスク版(5″2HD) ¥6,800

対応機種の★印は発売中 ☆印は開発中

# コナミのファミリーコンピュータ™用カセット

Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

## おもしろ、ぶったま 新発売!

## ゲームセンターに、またまた熱い嵐がやって来る。

# 少林寺への道 SHAO-LIN'S ROAD™

VIDEO GAME

©1985 Konami

幻の「陳家秘伝の少林拳」を受け継ぐワンピョウは、師のラオチューを暗殺した悪の軍団、マイタイ団の「邪拳寺」に囚われてしまった。多数の敵を必殺閃光キックで一気にたたきつぶせ。ジャンプで上下のフロアに移動して敵をかく乱させ、すかさずキック。緑色の敵をたおすと出現する水晶玉を取ればパワーアップ攻撃。目指すは敵の首領だ。こいつは手ごわい。どんな攻略法で、やつをたおせるか。勝利への脱出なるか。この拳法の奥義は果てしなく深い。

SHAO-LIN'S ROAD TM and Konami. are trademarks of Konami Industry Co., Ltd.
© 1985 Konami All rights reserved.

Konami®
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F

Konami.

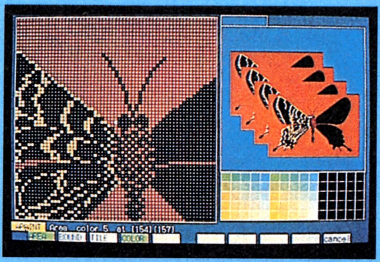
| CHICAGO (U.S.A) | LONDON (U.K.) | FRANKFURT (W.Germany) | TOKYO (Japan) | OSAKA (Japan) |
|---|---|---|---|---|
| TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368 | TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069 | TEL 069-5076168 FAX 069-5076160 | TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211 | TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360 |

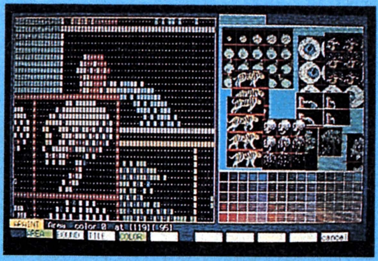
**ALU corp.**
SOFTWARE LIBRARY

# ANIMATION AND GAME CREATOR

ペッドは、パターンエディター部とアニメーションシステム部から成る２部構成のクリエイターです。**パターンエディター部**は、ゲーム創造に欠くことのできないキャラクターデザインや背景、文字などを作成することができます。さらに、パーソナルなデザインにも使用できます。たとえば、Tシャツのマークを考える場合に、ロゴを検討する場合に。などなど。紙の上でアイデアをまとめる時に起りがちなイメージの混乱を避けられクリアーなデザインができます。**アニメーションシステム部**では、パターンエディター部で作成したキャラクターパターンをリアルタイムに動作させることができます。キャラクターパターンを作ってはみたが、ゲームプログラムに挿入してみなくては、スムーズに動くかどうか分からないといった従来の時間的な問題を解決できます。また、プログラムを組むことのできない方でも、提供された環境の中でアニメーションが手軽に楽しめます。従来のグラフィックツールとは全く異ったパターンエディタとアニメーションをお楽しみ下さい。童心の感動を提供いたします。

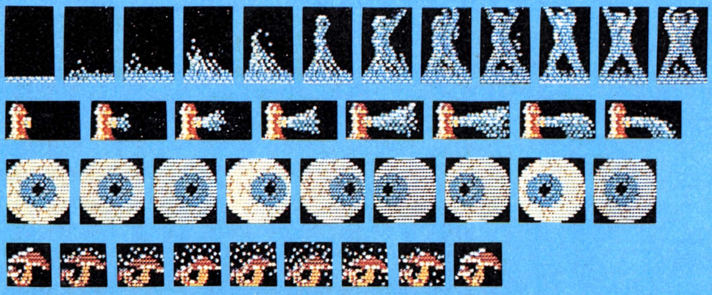
**パターンエディタ部**：PC-9801の400ラインモード、200ラインモードを両方ともサポート。パターンエディタでは他に類を見ない２つの座標を結ぶ直線、円、楕円の抽画、描画範囲は大変広く、200ラインモードで256×182dot、400ラインモードで256×256dot。計150色（ユーザー定義25色）の豊富な色指定。キャラ重ね合せの処理で、ドットごとにAND、OR、XORをとることが可能。キャラを一時的に退避できるデータバッファ。作成したキャラをBASIC文に変換し、ディスクにセーブできる。操作のほとんどがファンクションキーとカーソルキーのみのシンプルな対話型設計。プログラムは、Latice-Cと8086アセンブラーで記述されているので、処理速度が早い。描画速度も大変早い。
**アニメーションシステム部**：連続したいくつかのキャラクターパターンをリアルタイムに動かせる。提供された環境の背景も自由に作成できる。〈WOOM〉で使用された数々のキャラクターパターンなどアニメーション用のサンプルデータが付属されている。200ライン、400ラインモード共にアニメーションが使用可能。

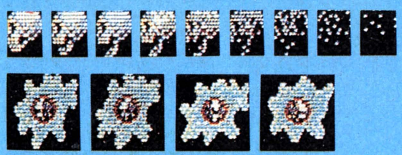




## PED-98

**PC-9801/E/F/M対応**
**5・8インチ ¥19,800**





| | |
|---|---|
| ●本体 | PC-9801/E/F |
| ●カラーモニター | 400ライン<br>PC-8853N、PC-KD551 etc.<br>200ライン<br>PC-KD351、PC-KD301 etc. |
| ●ディスクドライブ | 5"-2D　PC-80S31-2W<br>5"-2DD PC-9831-4W<br>8"　PC9881K、PC8881 |

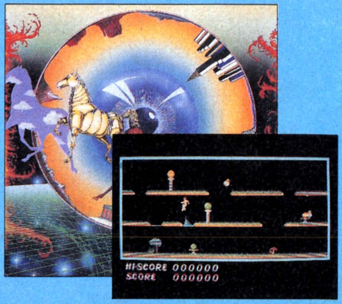
注）上記ドライブユニット以外での動作保証はできません。あらかじめ御了承下さい。

# HIT GAME SERIES

### バリアント

### ムーンボール

### ウォーム




**PC-9801/E/F用ディスケット版　5インチ2D ¥6,800/5インチ2DD ¥6,800/8インチ ¥7,800**

製作
ALU corp.
発売元
システム・サコム
本社・営業・技術・設計　東京都墨田区両国3-22-8　綱田ビル2F
Telex 2423070 NARC ST-J　FAX 635-5148　TEL 03-635-5145

**ALU corp.**
SOFTWARE LIBRARY

NEW GAME

マーク・フリント
待望の第3弾

ヴィジュアル
シュミレーション
ゲーム

## BROWN'S RUN

PC-9801/E/F/M

5インチ ¥6,800
8インチ ¥7,800

●

［ブラウンズ ラン］は、あなたをミクロの世界へトリップさせてくれる全く不思議なソフトウエア。ち密にシミュレートされた微生物世界のファンクションをディスケットに刻みました。

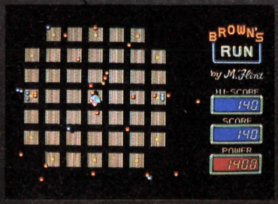
あなたは人工微生物［マイクロブラウン］を操作して、フィールド内のグリンの採取に向かいます。フィールドには、外敵に対して著しく反応する微生物［ポリネイト］が存在します。知的集団行動をとる［ポリネイト］の特性をよく研究観察し、理性的に戦略を立ててゲームを進行して下さい。リアルタイム ヴィジュアル シミュレーションの醍醐味をきっと感得するはずです。

たえまなく攻撃してくる活性化状態の［ポリネイト］にも決して恐れることはありません。“集団行動の脅威も知性の敵ではない”のですから。

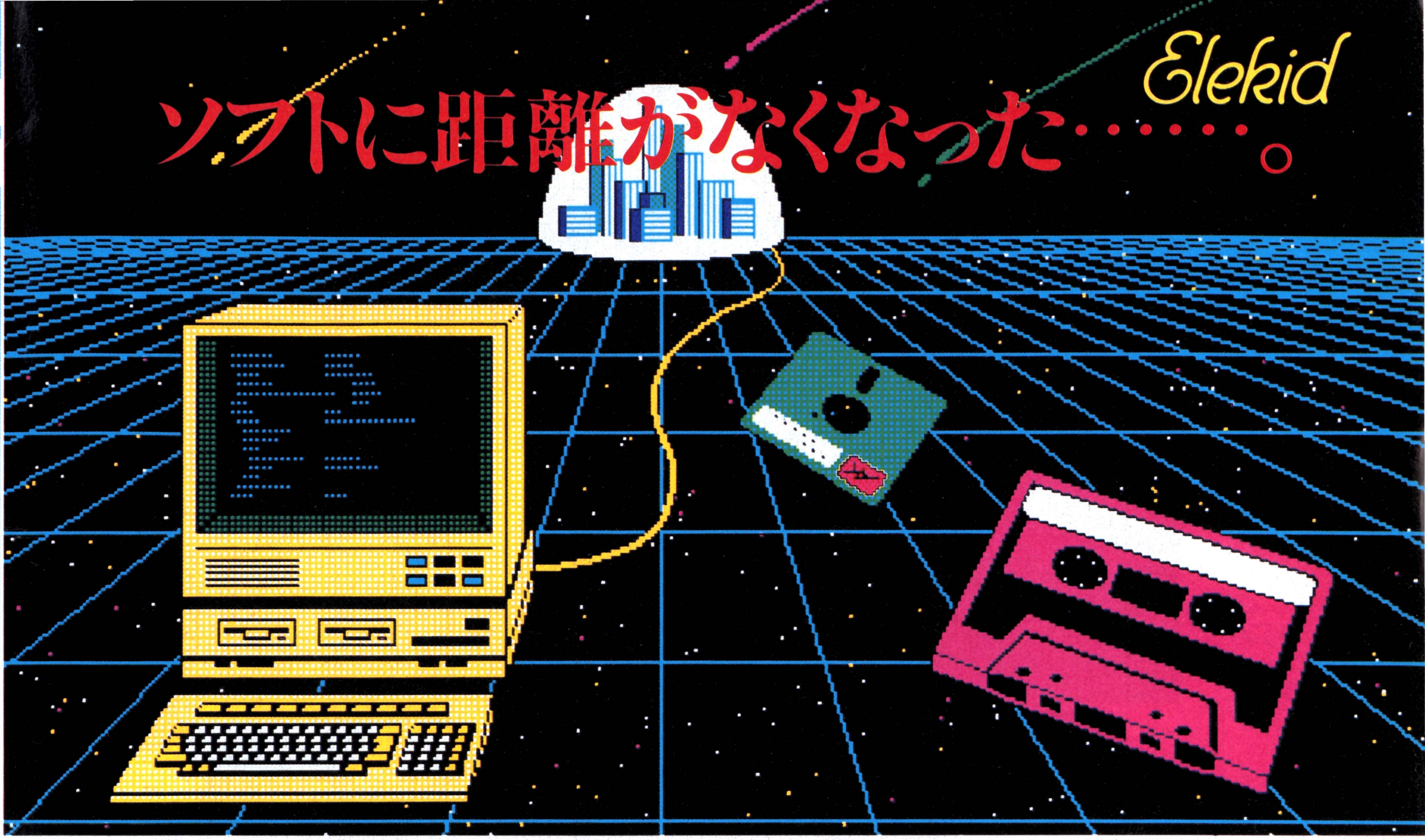
Produced by ALUcorporation
Programed by MARK FLINT

# BROWN'S RUN

## Visual Simulation Game




製作
ALU corp.
発売元
システム・サコム
…・技術・設計 東京都墨田区両国3-22-8 細田ビル2F
…23070 NARC ST-J FAX 635-5148 TEL 03-635-5145




## ELEKIDとは

ELEKIDは、電電公社の超大型コンピュータ(DEMOSセンター)に登録されているソフトウェアの中から、ご希望のソフトウェアを全国(13店)にあるパソコンショップに設置された端末機によって取り出すことのできる、画期的なシステムです。

ソフトウェアは電話回線を介して1200ボーの転送速度で送られます。同時に特殊なデータレコーダによって目的とするパソコンのフォーマットに合わせてセーブされます。

対象パソコンはNEC PCシリーズ、富士通 FMシリーズ、シャープMZシリーズと種類も豊富です。

**■エレキッドはここでお求めになれます!(実験協力店)**

札　幌　九十九電機札幌1号店:011(241)2299
仙　台　DAC仙台東口店:0222(91)4744
東　京　西武百貨店池袋店:03(981)0111、
ラオックス中央店:03(253)1341、
丸井吉祥寺店:0422(48)0101、
ヤマギワテクニカ:03(253)0121
静　岡　すみやパソコンアイランド:0542(55)8819
名古屋　栄電社本店テクノ館:052(581)1241
大　津　西武百貨店大津店:0775(25)0111
大　阪　J&Pテクノランド:06(644)1413
神　戸　星電社C スペース:078(391)8171
福　岡　ベスト電器福岡本店:092(781)7131、
カホマイコンセンター:092(714)5155

SOFT BANK

株式会社 日本ソフトバンク

本社:〒102東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F　TEL.03(237)0965

## ソフトウェアリスト

### PCリーダーズサービス

| プログラム名 | 対象機種 | 掲載号 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 3-Dワイヤーフレーム(テープ用) | PC-8801/mk II/SR | 84年4月号 | 1,500 |
| 3-Dワイヤーフレーム(ディスク用) | PC-8801/mk II/SR | 84年4月号 | 1,500 |
| ビットイメージイラストツール | PC-8001/mk II | 84年3月号 | 1,500 |
| | PC-8801/mk II/SR | | 1,500 |
| 売り上げ予測と利益予測 | PC-8801/mk II/SR | 84年4月号 | 1,500 |

※プログラムは全てテープに書込んでお渡しします。

### FMリーダーズサービス

| プログラム名 | 対象機種 | 掲載号 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 簡易ワープロ拡張版 | FM-7/NEW7/77 | 85年3月号 | 2,500 |
| 高速ディスアセンブラ | FM-7/NEW7/77<br>FM-8 | 85年4月号 | 1,500 |
| * (Ver.UP)<br>オンメモリBASICチェックサム | FM-7/NEW7/77<br>FM-8 | 85年3月号 | 1,500 |

(*オンメモリBASICチェックサム(2種類)、ロールアップダウンのスクリーンエディタと3本1組で発売)

### FMリーダーズサービス Line up

| プログラム名 | 対象機種 | 掲載号 | 価格 |
|---|---|---|---|
| ディスクエディタ 〈ZAP FM〉 | FM-7/NEW7/77<br>FM-8<br>FM-11/ST/AD/EX | 84年VOL.7 | 1,500 |
| 裏RAMディスク (要DISK BASIC) | FM-7/NEW7/77 | 84年11月号 | 1,500 |
| 〈Eツール〉 (要 漢ROM) | FM-7/NEW7/77<br>FM-8<br>FM-11 | 84年12月号 | 1,500 |
| エラーエディタ | FM-7/NEW7/77<br>FM-8 | 84年12月号 | 1,500 |
| ピクチャーエディタMK.4 | FM-7/NEW7/77 | 84年12月号 | 1,500 |
| ピクチャーエディタMK.4 CAX21 | FM-7/NEW7/77 | 85年2月号 | 1,500 |
| 機械語開発ツール | FM-7/NEW7/77/8 | 85年1月号 | 1,500 |
| 文字列サーチ | FM-7/NEW7/77 | 85年2月号 | 1,500 |
| グラフ作成ツール | FM-7/NEW7/77/8<br>FM-11 400ライン用 | 85年2月号 | 1,500 |
| フルスクリーンエディタ | FM-7/NEW7/77 | 85年2月号 | 1,500 |
| F-BASICプログラミングツール | FM-7/NEW7/77(ディスク)用<br>FM-7/NEW7/77(テープ)用<br>FM-8 V1.0(ディスク)用<br>FM-8 V1.0(テープ)用 | 83年VOL.5 | 1,500 |
| 使い勝手のよいマシン語モニター | FM-7/NEW7/77<br>FM-8<br>FM-11(BS除く) | 84年4月号 | 1,500 |
| オンメモリBASICチェックサム<br>ロールアップダウンのスクリーンエディタ<br>(3本1組) | FM-7/NEW7/77<br>FM-8 | 84年8月号<br>84年11月号<br>85年3月号 | 1,500 |
| 簡易ワープロ | FM-7/NEW7/77/8<br>FM-11(BS除く)<br>FM-11 200ライン用 | 84年5月号 | 1,500 |
| BASICプログラムコンプレッサ<br>グラフィックプログラムジェネレータ | FM-7/NEW7/77<br>(2本1組) | 84年8月号<br>84年9月号 | 1,500 |
| アドベンチャーゲーム開発ツール | FM-7/NEW7/77 | 84年4月号 | 1,500 |

リーダーズサービスソフトの他に48種類のゲームソフトがELEKIDで購入できます。

※プログラムは全てテープに書込んでお渡しします。
(注) 登録ソフトは今後、大幅に増やす予定です。

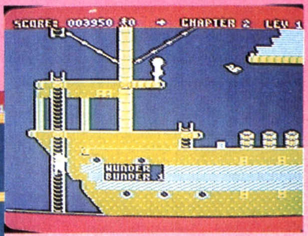
# ねじりはちまき 腕まくり パソコンゲームで マッシクイ!!

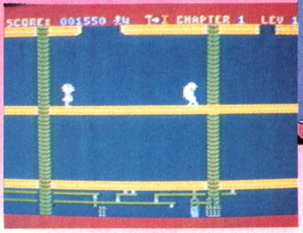
アドベンチャーゲームやロールプレイングゲームはおもしろい。でも、パソコンゲームはアドベンチャーやロールプレイだけじゃなかったはずだ。もっと幅の広く、楽しいものだ。そんなパソコンゲームの魅力に、多角的に、楽しく迫ってみよう!

ILLUST/MAMORU YAMAMOTO

# パソコンゲームは、えんたぁていめんとだぜ!!

必勝法や攻略術だけが、ゲームの楽しみ方じゃないはずだ。腹をかかえて笑える、えんたあていめんと感覚たっぷりのゲームが、もっとたくさん出てきたら、パソコンゲームの世界ももっと面白くなるんじゃない？




▼アニキ、早くきてくれないと、先に進めないよ。ボクたちいつでも一心同体だ。

▲アニキは口笛を吹いてもこないし、鳥は飛んでくるし、大変大変。(「ホイッスラー・ブラザー」)

## えんたぁていめんとの要素のないゲームなんて！

最近は、国産ソフトでも(面)(面白)ものがゾクゾク出ているね。だけど、国民性のちがいなのかどうか、よくわからないけれど、ユーモアの質という点ではまだまだ暗いし、人間味のあるユーモア感ただようソフトはまだまだ少ないようだね。

もちろん、ユーモアはあってもゲームとして面白くなければしようがないことはいうまでもないけど……。

そこへいくと、ソフトの本場アメリカでは、思わずニンマリものから抱腹絶倒(ほうふくぜっとう)ものまで、(笑)ソフトにはことかかない。

そこで、最近のUSAソフトから、とくにこれは、というゲームを紹介してみようと思うんだ。

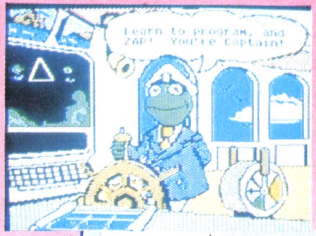
## アメリカンえんたぁていめんとソフトの代表選手たち

トップバッターは『ホイッスラー・ブラザー』。

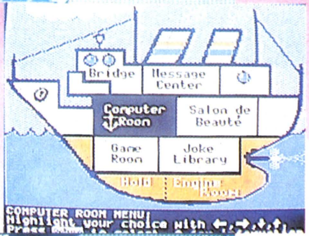
このゲームは、有名な科学者の兄が南アメリカに忘れてきたものを、兄といっしょに弟のキミが探し出すゲームなんだ。

ところが、アニキは食事をするときも、歩くときも地図から顔を離さないから困ってしまう。勝手にあちこちに行ってしまう兄を、弟のキミは口笛(ホイッスル)を吹いて先導するのだ（このあたりがいかにもアメリカ的発想だね）。

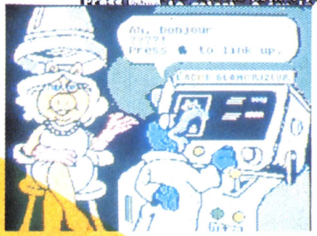
口笛はジョイスティックで操作するわけだけど、微妙なタッチでアニキがついてこなかったりするから、たいへん。アニキが




◀「ようこそ、私の船へ。ウェルカム・アボード、ケロケロ」(「ウェルカム・アボード」)

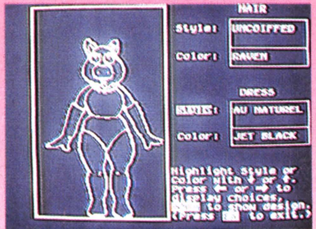



▶これがオモシロサ満載の船の全体図。ここでセレクトしていろんな場所へ行くんだ。

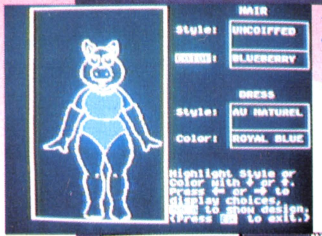



◀最もおもしろい美容院。これから、ミス・ピギーが見事に変身するところだ。

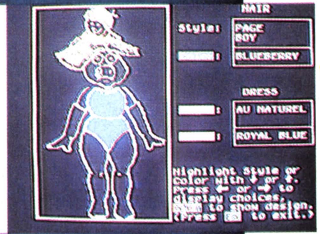
# ねじりはち巻き 腕まくり パソコンゲームでワッショイ!!



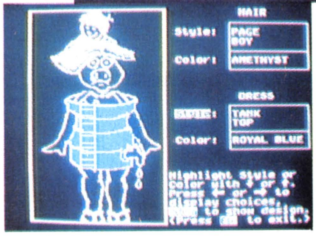
▶変身のプロムナード(?)は洋服を脱いでレオタード姿になったところから始まる。



◀数あるレオタードの中からピギーの好きなブルーを選んでみました。



▶ヘアースタイルは、ページボーイという、85年ブローダーバンド大人気のスタイル。

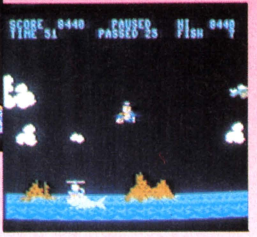


◀風呂好きのピギーは、タンクトップのなかに入って、歩くときもいつも温泉気分(?)。

階段から落ちると、弟のキミも死んでしまうんだ。

キミの努力も気にせず、地図に顔をつっこんだまま歩き回る、お兄さんの動きと口笛の響きがなんともいえずいいんだ。

お次は、同じくブローダーバンド社の『ウェルカム・アボード』（注：飛行機や船に乗ったときのあいさつ。「本日はご搭乗ありがとうございます」の意）。


▼魚を持っていると、クジラ君がすぐに助けにきてくれる。(「マンコプター」)

▲頑張ってゴールにたどりつくと、素晴らしい仲間と花火がキミを迎え入れてくれる。

これはLOGOの教育ソフトだけど、なかなか面白くできている。

まず、船に乗りこんだキミは、船内の8つの部屋のなかから自分の行きたい部屋を決める。なかでも、とくにおもしろいのが美容院だ。

この船の乗客ミス・ピギーといっしょに行ってみよう。

えーと、ピギーの洋服はタンクトップを着せてと。ウン、なんだ!? タンクトップが出てくると思いきや、ドラムカンに蛇口のついたヤツじゃないか! たしかにタンクトップに変わりはないけど（先が思いやられそう）。

髪型はと。ページボーイ? あー、やっぱり! 頭の上に本のページをめくっている少年が乗っかっているではないか!

と、まぁ、このテのデザインがぎっちりとつまっていて、おまけに色も選べるんだ。

教育ソフトといっても、このユーモア感覚がなかなか。

3番打者は『マンコプター』。このゲームは、かんたんにいうと、人力ヘリコプターのレースゲームなんだ。

人力のエネルギー源は8匹の魚。この魚をねらってチャッカリ屋のペリカンは飛んでくるわ、大ダコは海から飛び出すわ、もうたいへん。

なかでも素敵なのが海に落ちたとき。クジラさんがやってきて助け上げてくれるんだけど、お礼に魚をあげるという発想がニクイね。

最後にゴールにたどり着いたときは感激もので、美しい花火が祝福してくれるんだ。

ラストは『アーリーキャッツ』。

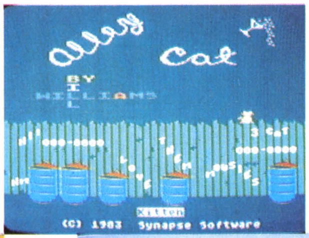
下町に住むフレディは、ちょっとツッぱっているけど、心のやさしい猫。ネズミを追っかけたり、犬とケンカしたり忙しい毎日。彼には、片想いの恋猫フェリシアがいる。彼女にプレゼントを届けるのが、このゲームだ。

へいによじのぼり、せんたく物にぶらさがって彼女の部屋に飛びこまなければならないんだけど、窓からは夫婦ゲンカのあおりで、ブラジャーや電話機が飛んでくる。これをかわすのがたいへん。

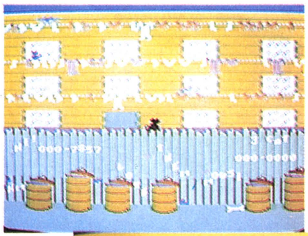
やっとの思いで部屋に入っても、ホウキに追い回されるわ、金魚ばちの中を泳ぎ回らなければならないわ、猫の人生(?)も楽じゃない。

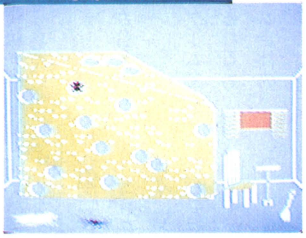
おまけに、彼女はとってもお茶目で、イタズラ好きなので、なかなかそばへ寄れない。恋を実らせるはずのキューピッドまでジャマをするなんて!

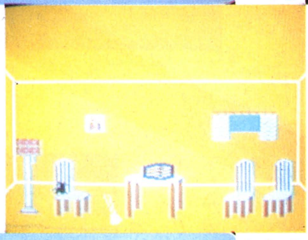
果たして、キミはフレディの恋を実らせてあげられるだろうか?

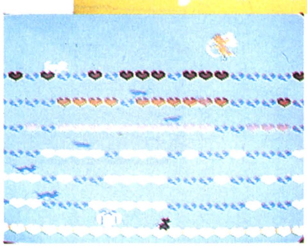


◀ニューヨークの裏町を、一匹の猫が恋人さがしの冒険を始める。(「アーリーキャッツ」)


◀相手の窓には洗たく物につかまりながらいくんだ。愛しのキミはどこにいるの?


▶入った部屋には大きなチーズの山。とりあえずネズミでもつかまえるか。


▶次に入った部屋には、おいしそうな鳥が鳥カゴに。なんとか食べたいけれど……。


◀やっと、めでたく恋人に会えたけれど、キューピッドがなぜかジャマするのだ!

## ゲームの過程を楽しむ感覚を大事にしていきたいね

まだまだ、(笑)ソフトはあるけれど、どのソフトにも共通していえるのは、個性的なキャラクター、よく練りこまれたストーリーという点だろう。ほのぼのとした味わいと人間味が、どのソフトにも感じられるんだ。

このことは、アメリカの場合、ゲームにかぎらず、ビジネス、ユーティリティにもいえる。パロディやジョークが入っているものが少なくないんだ。なにをやるにしても、楽しみながらやるという感覚がつねにあるんだね。

日本の場合は、ゲームをする側も、いかに得点をあげるか、最後の面を見るかにキュウキュウとしているけど、もっとゲームの過程を楽しむ感覚を大事にしたいね。

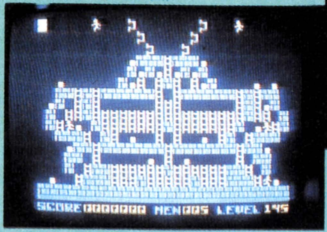
（文／桃園隆夫）

# ちったぁ、オツムも使わなきゃあね

パソコンゲームならではの面白さといったら、やっぱり思考型ゲームだね。自宅のパソコンの前で、何時間も頭をひねったあげく解けたときなどはもう最高！ そんなおもしろゲームを紹介してみよう！

ロードランナーの最初の面。かんたんだよ！

マイナー2049のII。アップル版だ。やっぱ、しぶいねえ！



自分好みの、超ハイテク難問ランナーも、ご覧のようにできてしまうのだ（ロードランナー・コンストラクション面）

パズルゲームの本質は、ずばりパズルを解くおもしろさにつきるといってもいい。プログラム自体はたいてい単純で、キャラクターはおまけにすぎないといえる。

この2点がアクションゲームと基本的にちがう点だろう。

そもそも、強い敵に追われたり、弱い敵をいたぶったりする、反射神経を駆使するだけのゲームでは賢い人間サマにとって、その能力を十分に発揮することができない。コンピュータは、人間の頭の代わりに作られたものだから、（プログラム上で）考えたりすることが好きだし（とボクは思う！）、得意なのだ。だから、ただCRT上に絵を映すだけでは可哀想ってもの。

そんなことを考えながら、アーケードゲーム（ゲームセンターのゲーム）にも、パソコンのアクションゲームにもあきだしたころ、ドッカーンと現れ出たのが、あの『ロードランナー』だった。

**自分でゲームを作れるのはさすがパソコンの強味だね**

ロードランナーは、ただ敵をかわしさえすればよいというものではなく、一話完結、いや一面完結もののシリーズで、一面ごとにじつにむずかしいパズルがあった。

ゲームは、金塊を全部手に入れて、てっぺんまで行くだけのことなのだが、各面が解決困難なパズルとしてCRTの前のキミをひどく悩ましちゃうのだ。

オリジナルはあのアップルのもので、ランナーの動きやキャラのおもしろさは「さすがーっ！」という感じだった。

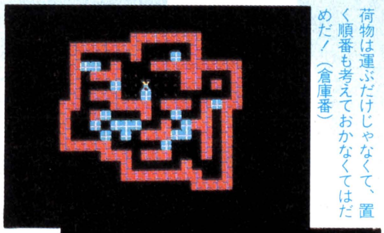
じつは、このロードランナーが出る前に、やはり同じアップルで『マイナー2049』というゲームがリリースされていた。これもパズル的な要素が多く、一面完結、多数異面という内容のゲームだった。

ロードランナーもこれに刺激されてできたものだったらしい。「う〜む。む、むずかしい！」と、あっさりギブアップした人もいたかもしれないし、アップルのソフトということで楽しめなかった人がいたのも事実。しかし、その後、ソフトの移植が進み、国産のパソコンでも動くようになって、その楽しさを味わう人もずいぶんと増えたみたいだ。

このロードランナーで特筆すべきことは、コンストラクションセットがついたことだ。つまり、自分でオリジナルのゲームが作れちゃうのだ。

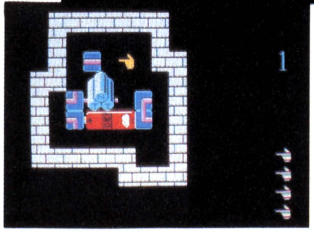
それまでのアクションゲームでも、キャラクターを変えられるものはあったけれど、ゲーム自体のおもしろさやむずかしさまでは変えられなかった（例外的に、アクションゲームそのものを作れるソフト、なんてのはあったけど）。

ところが、ロードランナーは違う！ 本誌のファミコンストラクションのロードランナーも、毎回手をかえ、品をかえてキミたちに挑戦しているだろう？ これはスゴイことなのだ！ ゲーマー自身がゲームの製作にまで参加することができるのだから。もうそれ自体がパズル!! といっていいほど。



荷物は運ぶだけじゃなくて、置く順番も考えておかなくてはだめだ！（倉庫番）

まずはキノコを取って、エビーラをなんとかせねば。時間がないから要注意！（フラッピー）



最初の面。ここらで基本テクニックをマスターしちゃおう！（TNT）

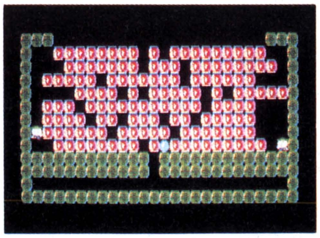
**単純なルールで難解パズル倉庫番のアイディアに脱帽**

そうこうしているうちに、わが日本においても、われわれの知性をくすぐる（というより、なぶる）ソフトが登場してきた。そう、あの『倉庫番』なのだ。アルバイトのキミは、荷物を倉庫にちゃんと収めれば、ハイッ、オシマイ。

しかし、おつむてんてんや手先の器用さだけではどうにもならないのである。ロードランナーと違う点は、ほとんど純粋なパズル、超思考型ゲームである点だろう。

敵はいないし、時間的な制約もない。倉庫番のオリジナルにはコンストラクションはついていなかったけれど50面あった。倉庫番2では、コンストラクションがついて、自分なりの倉庫が作れるようになった。

「荷物は押すだけで、引くことはできない！」という程度のルール



やったぁ〜。ついに成功だ！ キミは何回目でできたかな？（ストン・ボール）

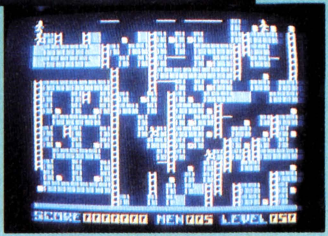
で、あれだけむずかしいパズルになってしまうなんて、最初はメチャクチャ驚いて夢中になった。「倉庫番！」と叫んで壁に手をついて人のマネをする隠し芸が、コンパなどではやるという現象まで引きおこしたのだ。

さーこうなると次々に、パズル、思考型ゲームが登場した。『TNT』『フラッピー』『STON BALL』『ぐるっぺ』『ファイヤードラゴン』『頭脳4989（しくはっく）』『バルダーダッシュ』『SNIP SNAP』etc.

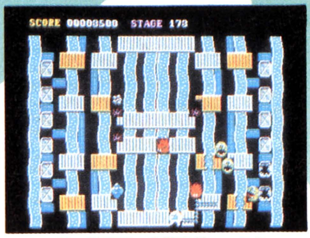
**続々登場！ タップリ遊べる、おもしろパズルゲーム**

なかでも『フラッピー』は二重丸をつけたいソフトのひとつだ。ユニコーンやエビーラなどのキャラクターのおもしろさ以上に、ゲームの内容はパズル的でむずかしい。しかも、なんと200面も続くのだ。コンストラクションがついてないのはおしかったが、徹夜徹夜でタップリと遊べることだけはうけあえる。

ひぇ〜っ！ じ、自分はどこ？ 10年早いよ、10年！（チャンピオンシップ・ロードランナー）




一見かんたんそう。じつは落とし穴が口を開けて待っている（チャンピオンシップ・ロードランナー）




木の橋、敵基地、分裂攻撃…。これらが、重要なポイントだ！（ファイヤー・ドラゴン）

『TNT』の発想もユニーク。バラバラになっている電線を、倉庫番よろしくつなげていって、バクダンを電池につなげて爆発させるものだ。電線をいろいろなパターンに組み上げては、次々に並べていく。もう二重苦の世界なのだ。「さすがにシンキングラビット！」となったものだ。

プログラムも機械語を使ったりして処理が早く、キャラもいかにも電池ってなぐあいに凝ったものだった。

むずかしいという点では、『STON BALL』も忘れられない。なんてったって、賞金がついたくらいだから、そのむずかしさは折り紙つき。結局、最後（20面）まで行けなくて、地だんだをふんだのだった…。

以上のソフトとはちがって、アクションゲーム色の強いのが『ファイヤードラゴン』だ。導火線を引いて、火をうまく誘導し敵をやっつけるというもの。敵の動きと、2種類の導火線の使い分けが解決のカギだった。1面完結もので、なんと300面！ 気が遠くなるわけで、ボクは百何面かであきてしまった。面数が多すぎるのも、戦意がわかなくなるものだ。

最近『チャンピオンシップ・ロードランナー』という上級者向けソフトがリリースされた。150面をこくふくした人に「どうだ！」といわんばかりのむずかしい50面。ノックアウトものだ。

パズルゲームのおもしろさは、基本的なものさえあれば、あとはデータに手を加えるだけで、無限に近いゲームができること。

世にゲームはさまざまあれど、パズルこそパソコンゲームの源流であり、一番オモシロイ！ とボクはいいたい（キッパリ）。

**●オマケだよ〜ん**

BEEPオリジナル（といっても『倉庫番』にヒントを得たもの）の『BEEP番』のFM-7用リストが、今BEEPを買うともれなくついています。ボクらライターの苦しみを少しでもわかって！ ゼヒ遊んでネ！ （文／SAY）

# ねじりはち巻き 腕まくり パソコンゲームで ワッショイ!!

# アクションゲームをバカにしちゃあいけない

ドアドア、ゼビウスなどパソコン・アクションゲームの代表ソフトには、ビデオやテレホビーゲームにも負けない魅力がある、という家元・芋吉のアクションゲーム塾開講。

アドアド。私が家元の氷水芋吉である。今日は、パソコンゲームだってビデオゲームに負けてないぐらい面白い、ということを、書かねばならんのだが、私の担当のアクションゲームで、どれを例にとったらいいものか、今、この胸を痛めているのだよ……。

「ところで家元、最初の『アドアド』というのは、いったい何なのでございますか」

おお、番頭、よいところに気がついた。それじゃあ、アドアドを続けて言ってみてごらん。

「アドアド、アドアドアドアドアドアドアドア。あっ、『ドアドア』でございますね」

フフフ。そう、じつは『ドアドア』を出すことは、最初っから編集の人との打ち合わせで決まっていたのだよ。

「家元も、お人が悪い。それならそうと最初からおっしゃってくだされば、この不肖の番頭めが、前もって下調べをやってまいりますものを」

下調べをたのもうと思ったら、番頭さんは、原田知世が現れる、というウワサがある駅を張り込みに行ったまま帰って来なかったのじゃないかい。

「いいえ、それはちがいます。私は、原田知世さまについて、一晩中いっしょに語り明かしてくれるような女性を捜しに行っていたのでございます。知世さまに会おうなどとは、とてもとても……」

まあいい、それじゃあ稽古、じゃなくて、ドアドアについての話を始めようかねぇ。

## パソコンゲームの不滅の金字塔"ドアドア"

### ドアドアのどこがスゴイ?

そもそもドアドアは、パソコンゲーム史上の不滅の金字塔、ともいえるぐらいの、すごいゲームなんだ。なぜか? というと、ドアドアが出る以前の、パソコンのアクションゲームといったら、そりゃあヒドイものばっかりで……ポロポロ(と、落涙)。

「そんなにヒドかったのですか」

だって、キャラクターは、いかにも片手間でできたようなものだったり(ポロポロ)、スピードが必要なゲームなのにBASICでできてたり(ポロポロ)、プレイした後に、怒りさえ覚えたぐらいだ(ポロポロ)。

「でも、当時のゲームでも、パックマンなんかは、ヒジョーにおもしろうございましたがねぇ」

ばかもの、私が言っているのは、あくまでも、オリジナルのパソコンゲームだ。そして、オリジナルで、初めてビデオゲームに対抗しうるような面白さを持ったのが、このドアドアなんだ。

### キャラクターの素晴らしさ

「ドアドアのどんな部分が優れていたのでございましょうか」

こらこら、番頭さん、「優れていた」などと、過去形で言うんじゃないよ。ドアドアの優れている第一の点は、飽きない、ということなんだ。だから、いまだに楽しめる。つまり、現在形で「優れている」と言わなきゃだめだよ。

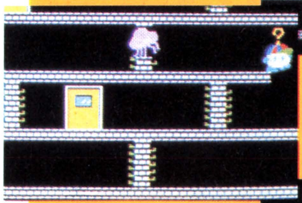
それに、なんといってもキャラクターデザインが素晴らしい。

「私は『アメチャン』のファンでございますよ」

うむ、敵キャラもカワイイ、というのは、イイことだね。ナメゴン、インベくん、など名前のつけ方もシャレてるし。

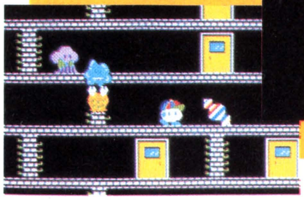
最後の1匹は、スピードがバカッ速い。チュンくんはキャンディを取れるか!?

チュンくん談「逃げるのに一所懸命で、床がないのに気づかなかったんです」



志なかばにして倒れたチュンくん。君のことは、決して忘れないだろう、てかっ。

敵に追いつめられながらもキャンディを取る。これぞドアドアの極意!



### リアルタイムパズルの火付け役

まず、ドアドアを知らない人のために、ゲームのルールについて少し説明すると、このゲームの目的は、敵キャラをすべてドアの中に閉じ込めることで……つまりがそういうことだ。

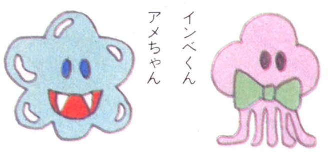
「それだけでは、いくら賢明な読者でも、全然わからないと思うんですが」

それもそうだね。では、続けて説明しよう。このゲームの舞台は写真を見てもらえばわかるように何階かに分かれている。各階ははしごでつながっていて、ここを通って上下に移動ができる。そして、舞台中をうろつく敵キャラたちを、何ヵ所かに配置されているドアの中に閉じ込める、といったわけなんだ。

「ドアは、取っ手のあるほうからしか開きませんね」

ドアが片方からしか開けられない、というのは、ゲーム中の制約のひとつだね。また、床には、ところどころに釘が出ていて、そこはジャンプして通過する、というのも、あるよ。

まあ、ルールはこんなところだろ



インベくん
アメちゃん

ナメゴン
チュンくん

# ねじりはち巻き　腕まくり

う。でも、これだけ聞いても、読者はきっと、それ以前のゲームとのちがいなんか全然わからないだろうなぁ。

「あっ、ここにメモみたいなものが落ちていますよ。なになに、『ドアドアのいちばんの特徴』って書いてありますよ」

いつもながらワザとらしいね、番頭さんは。そのメモは、さっきから置いてあったじゃないか。

つまり、このメモにも書いてあるんだけれど、ドアドアのいちばんの特徴は、敵キャラの動きに一定の規則があり、乱数要素がいっさい除かれている、ということなんだ。

だから、敵をうまく誘導できたり、また、面ごとに必勝パターンを考えることができるなど、そこの部分が、いままでのゲームとひと味ちがっていたんだ。

「乱数要素がなくて、敵が規則的に動く、ということは、パズルみたいなもんなんでしょうか」

そのとおり。いいところに気がついたね。

つまり、少し前に流行っていた、リアルタイムパズル、とでもいったらいいのかな、その手のゲームの火つけ役がこのドアドアなんだ。

「ドアドアの面白さの秘訣は、そこにあったわけですね」

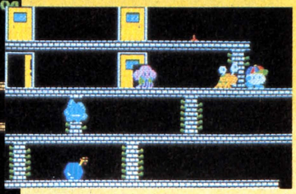
そう。そして、ドアドアの出現により、日本のアクションゲームのレベルが、数段アップしたのはたしかだろう。ほんとに、すごいゲームなんだ。パソコンゲーム史に残るよ。

「パソコンゲーム史に残るようなゲームでありながら、今なお面白い、というわけでございますね。いいもんでございますねぇ」

うむ、めでたし、めでたしだな。

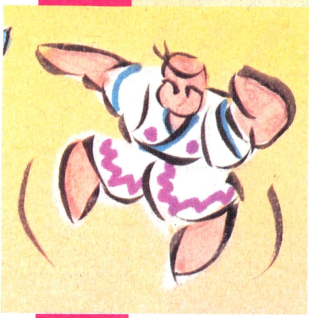
必勝パターンを発見したなら……ほら　このとおり、一網打尽で１面クリア。

最下段のドアは、なんだか意味ありげに半開き。（上）こらこら、アイスキャンディはそっちじゃないよ。こっちこっち。チュンくんファイト！（下）



端に追いつめられたら、寸前でジャンプ！（右）釘があったなら、釘の直前でジャンプ！（左）

## X1ゼビウスは「無明の闇の一筋の光」



### 移植ゲームの面白み

「お次は、あの、パソコンゼビウスでございますね。実は、うちの豚児（自分の子供をへりくだっていう呼び方）めが、このゼビウスにこっておりまして。一千万点プレイヤーだとか」

それはすごいね。ところで、番頭さんは、わたしと同い年なのに、子供がいるのかい？

「冗談でございますよ。だけど、いとこの小学生は、ナマイキにも本物の一千万点プレイヤーなんですよ」

今度連れて来なさい、弟子にしてあげるから。

「それはそうと、このX1のゼビウスは、本物そっくりでございますね」

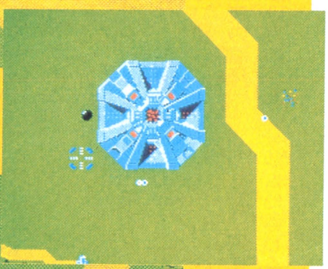
ああ、なにせ、それを開発するときのコンセプトが、「いかに本物に近づけるか」だったそうだからね。まあ、その試みは成功したといえるだろう。だいたい、オリジナル版、すなわちビデオゲーム版のゼビウスからして、たいそう優れたゲームデザインなのだから、オリジナルそっくりのパソコン版が優れていないわけはないんだよ。そうだろう、番頭さん。

「たしかにビデオゲーム版は優れております。しかし、さきほどのドアドアのときには、えらくパソコンのオリジナリティにこだわっていた家元が、今度は、てのひらを返したようにビデオゲームのゼビウスの肩をお持ちになるなんて……」

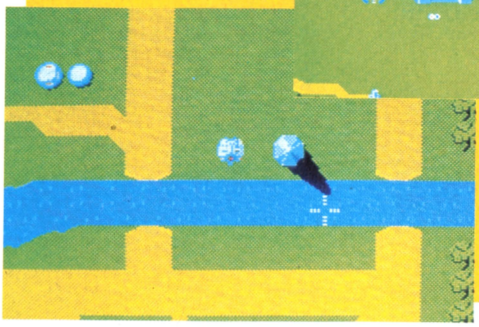
ええい、うるさい。良いモノの前では、すべてが許されるのだ。それに私は、ナムコの大ファンだからして、ゼビウスの悪口を言うわけにはいかんのだよ。まあ、ビデオゲームのゼビウスが面白いゲームであり、パソコンのゼビウスがそれにそっくりならば、パソコ

# パソコンゲームでワッショイ!!

ここで一句「１エリア、川から出てくる、スペシャルフラグ」字あまり。



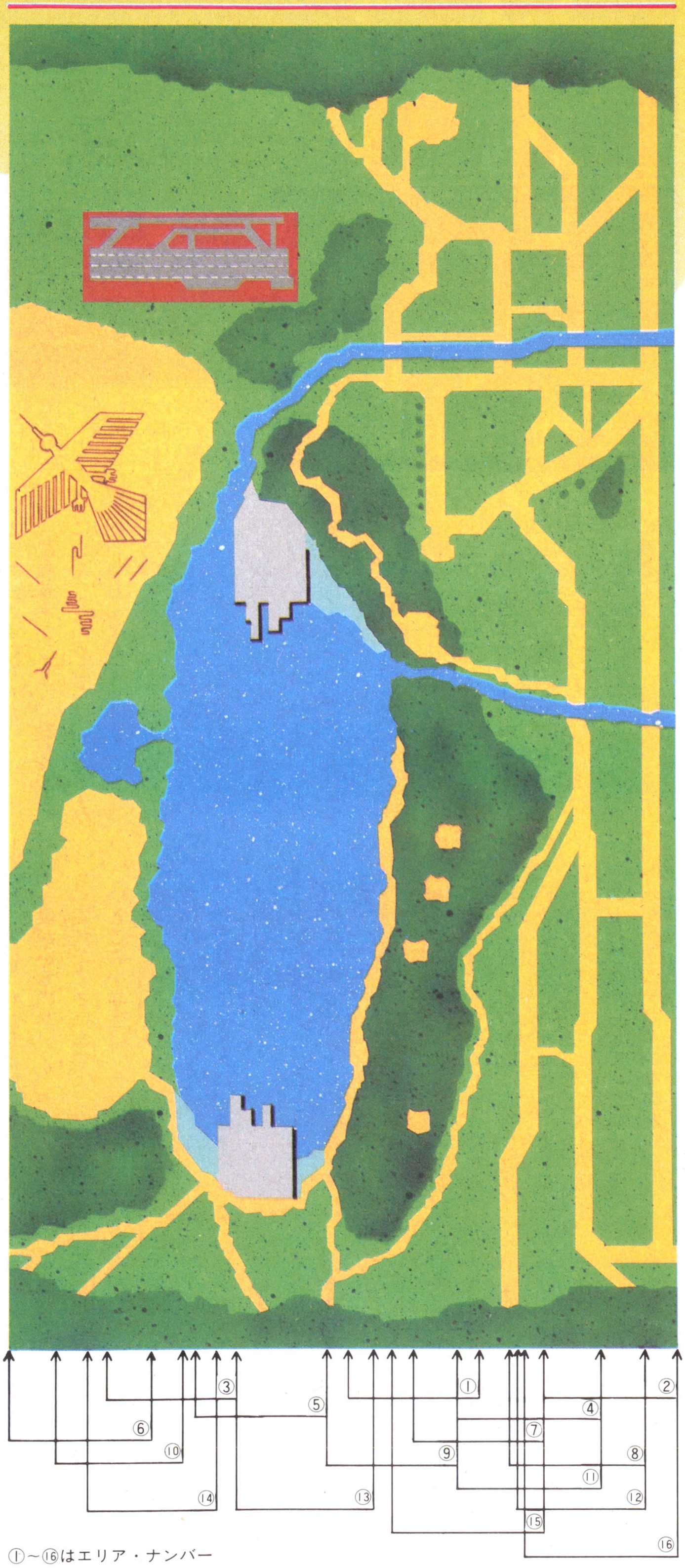
出たな妖怪！　じゃなくて、来たかジェネシス待ってたホイ（？）。



ゼビウス界の竹の子族であるソルは出現破壊で計4000点。

# オマケだよ ゼビウス全マップ

ゼビウスをプレイ中に「違うエリアなのに同じような景色みたい」という場合がよくあるけれど、これは、ゼビウスの各エリアが、1枚の大きなマップ（下図）を使っているからなんだ。これを元に、オリジナルのマップ（ログラム等も配置して）を作るのも、面白いんじゃないかな？なお、エリアごとのマップの使い方は、ビデオゲーム版、パソコン版も同じだよ。ファミコン版は若干広いのと、ナスカの地上絵がないのが特徴。




①〜⑯はエリア・ナンバー

ンのゼビウスも面白い、なんていう三段論法が成り立つのではないか、というセコイ考えもあったんだが。

## パソコン版特有のおもしろさ

「すると、パソコン版に特有の長所、というか、パソコンならではの面白さ、というものはないのでございましょうか」

いや、それがあるんだ。たとえば家でできる、なんていうこととか、ポーズ(一時停止)が効く、なんていうのは、パソコンならではだろう。

「はあ、そう言われてみると、マッピングをするのに、ポーズ機能ほど役に立つものはございません。ゲームセンターでは、こんなことはできない、となれば、まさにおっしゃるとおりでございます」

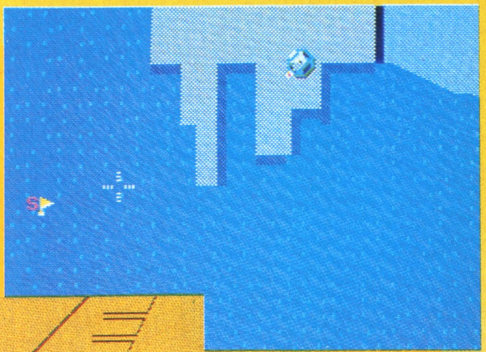
まだまだあるぞ。読者の中には学校の規則で、ゲームセンターに出入りできない者もいるだろうが、そんな者にとってパソコンゼビウスの出現は、言うならば「無明の闇に一筋の光」ではないか。

「ゲームセンター＝不良の温床、という見方には、根強いものがありますからね。あの、原田知世さまでさえ、エッセイを読むかぎりでは、ゲームセンターに行く人間を不良だと思っていらっしゃるようですし」

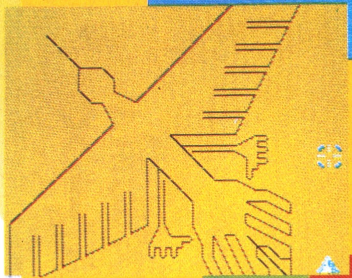
それはいいとして、今あげた、パソコン版の長所のほとんどは、じつはパソコン版アクションゲームのすべてにあてはまるんだ。つまりこれこそが、移植版アクションゲームの最大の長所であると言えるのではないだろうか。そこで私は言いたい。「パソコンゲームだって、ビデオゲームに負けないぐらい面白い」と。

「最後に、ビシッと決まりましたようでございますね」

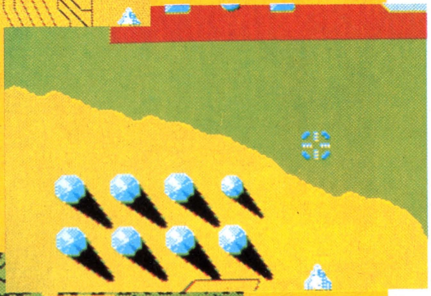
うむ。今日はなんだかスッキリした。家に帰って、パソコンゲームに興じるとするか。では帰るぞ。



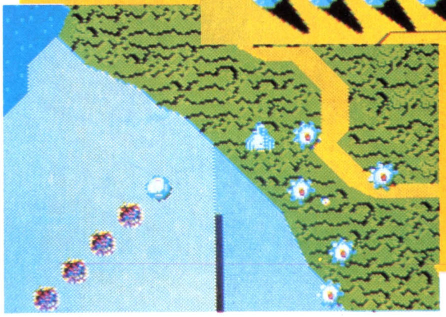
ここでは、右上にあるソルはあきらめて、スペシャル捜しに専念しよう。



この場所は古代の宇宙船の発着場だったという説があるけれど、本当かな？



ソルを8本出すだけで、8×2＝16、しめて1万6千点のもうけだ！



こいつはしつこい！エリア13名物の、ゾシーのバックアタックだ。

# やっぱりアドベンチャーゲームは気になるね

文／シングル・スカル

なんだかんだ言っても、やっぱりアドベンチャーゲームは面白い。グラフィックはきれいだし、謎解きも面白い。アドベンチャーゲームの魔力にとりつかれたら、もう社会復帰は望めない!?

## アドベンチャーゲーム序説

アドベンチャーゲームとは、小説のコンピュータ版のようなものだ。

もちろん、ただ筋を追うだけだったら、何もおもしろくないけれど、次の場面に進むためには、プレイヤー自身が、主人公になりきって、積極的にコンピュータに働きかけることが必要になる。

具体的に説明してみよう。

キミの前にドアがあるとする。キミはどうする？　何もしないという人は、ここから先、読む必要はないね。ふつうならドアを開けたくなるのが人情というもの。「ドアヲアケル」。ところが、開かない。これはどうしたことだろうと「ドアヲミル」。鍵がかかっているようだ。しかたがないので、この場所はあきらめて「ヒガシ」へ進む。

と、人がいる。何かヒントをくれるかもしれない。「ハナス」。タバコがほしいんだって。自分の「モチモノ」を調べてみると、上等の葉巻がある。よし、「ハマキヲアゲル」。

すると彼は、何やら箱を渡してくれた。「ハコヲアケル」。と、やった！　鍵が入っている。鍵を取って「ニシ」に戻ってドアの前。「カギヲアケル」と、今度はドアが開けられ、そこには宝の山が…。

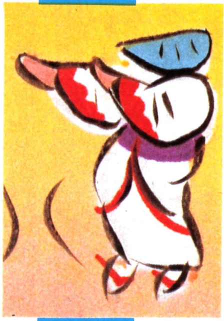
いま話したのは、アドベンチャーゲームの基本的な進み方だ。実際のアドベンチャーゲームは、こんなかんたんにはいかないし、ストーリーも複雑で、おもしろい。もちろん、アクションゲームのように短時間で終わることも不可能だ。

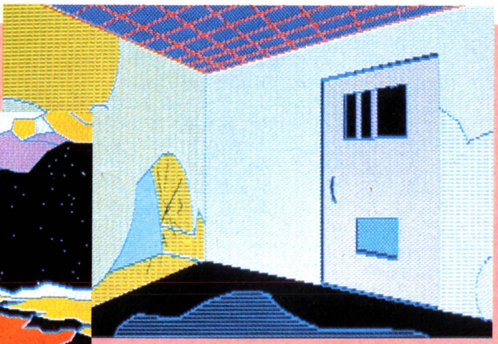
こうすると、次はどうなるのかな、とワクワクしながらキーボードをたたく。ここにアドベンチャーゲームのおもしろさがある。

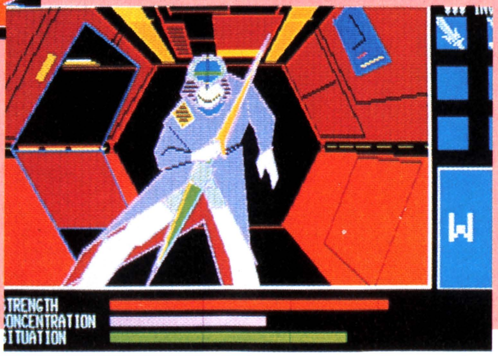
ひとくちにアドベンチャーといっても、いま巷にあふれているゲームには、いろいろなジャンルのものがある。そのゲームに没頭すればするほど、そのゲームがすぐれていればいるほど、自分の知らない世界で夢見ることができるのだ。

謎解きの要素も、アドベンチャーゲームをおもしろくするには欠かせない。何日も悩みぬいた謎が解けたときの感動は、アクションゲームでは味わえないものだ。

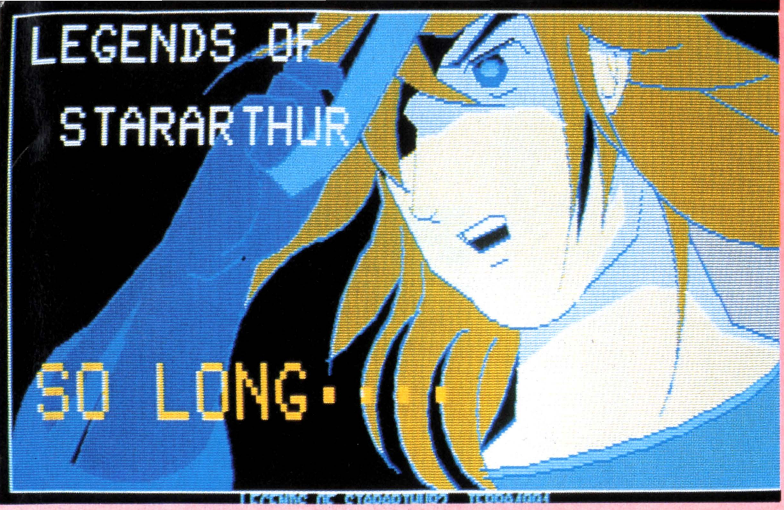
もし、まだキミがアドベンチャーゲームをやったことがないなら、『ウィザード&プリンセス』のような古典的名作をやってみることをおススメする。








▲▶スターアーサー伝説は、ふつうのアドベンチャーとちがい、カーソルキーで物をとったり、レーザーで撃ったときにリアルタイムで表示されるなど、主人公スターアーサーになりきれるような工夫が随所にされているゲームだ。




# スターアーサー伝説 傾向と対策編

## やっぱり、アドベンチャーゲームは気になるね

## ●ストーリー

宇宙暦3825年――。

外宇宙からの正体不明の侵略者ジャミルは、強大な力を持ち、次次に銀河系宇宙をその支配下におさめつつあった。

惑星シークロンでも、ジャミルの攻撃は激しくなっていった。優秀な少年戦士スターアーサー・ミルバックは、父の作った成長加速装置により、たくましい青年戦士へと変えられた。クラプトンIIに乗ったスターアーサーは、シークロンに侵攻してきたジャミルの部隊をいっきに撃破した。

ジャミルに父を殺されたことを知ったスターアーサーは、父の遺志をつぎ、そのまま伝説の剣「レイソード」を探しに惑星メフィウスへと飛び立った。

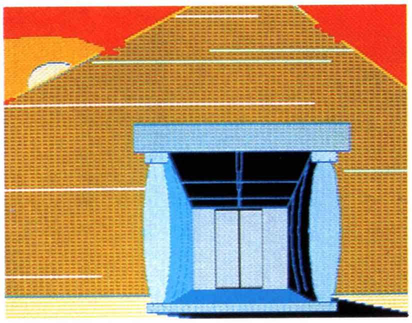
### 惑星メフィウス

商業惑星メフィウスでは、スターアーサーはパスポートを持たぬため、牢獄へと放り込まれる。

しかし、そこにいたゴンダーとイノシンというコソドロ宇宙人に、レイソードについての情報を得、牢獄からも脱出することができた。

スラム街に出たスターアーサーは、シークロンからのスパイに助けられ、必要なものをそろえるために、シティに潜入することに成功する。

シティで必要なものをとりそろえたスターアーサーは、広大な砂漠地帯をさまよったあげく、ついにピラミッドで、レイソードを手に入れた。


レイソードが眠るピラミッドにも、数々のワナが……

### 暗黒星雲

と、突然、彼の前に老人が現れ、レイソードの最大のパワーを得るために、まだなすべきことがあることを知らされる。

メフィウスをあとにしたスターアーサーは、ジャミルの雇われ女戦士ルナを救助する。そして、レイソードをパワーアップするには、オリオン座暗黒星雲内の惑星ジークにある、ミステリウムという物質が必要なことを教えられる。

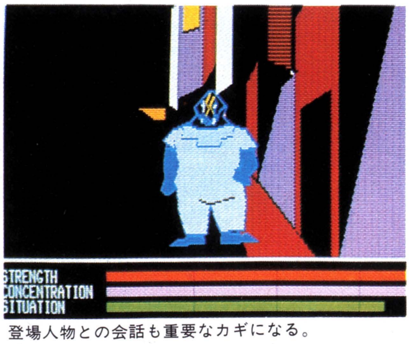
とちゅう、ゴーストシップで、ボブというロボットをよみがえらせ、クラプトンIIに連れ帰る。

ボブは、太陽系第3惑星「テラ」が現在ジャミルの本星となっていること、レイソードの秘密を握るセラミックディスクをジャミルが持っていることなどを知っていた。

小惑星ジークでは、怪鳥やバリア、地雷原などを突破し、ミステリウムの採掘基地に侵入するが、彼の行動はすべてジャミルに知られていた。基地の地下では、ジャミルの第7皇帝カセリアと部下がスターアーサーを待ちうけていた。

ところが、スターアーサーのサイコパワーにより、レイソードとミステリウムの反応が誘発され、基地が崩壊し始めた。カセリアたちは、採掘をあきらめ脱出していった。

ミステリウムのカプセルをスターアーサーが手にすると、不思議なことに、惑星の振動はおさまった。ミステリウムを手に入れたスターアーサーは、カセリアを追って「テラ」へ向かった。



登場人物との会話も重要なカギになる。

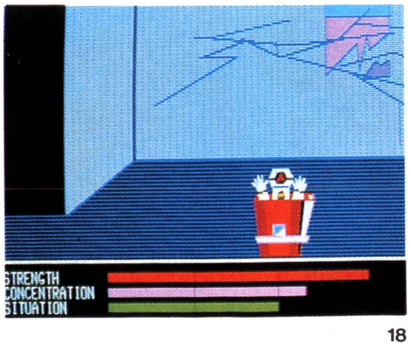
### テラ4001

テラでは、クラプトンIIがジャミルの攻撃により不時着してしまう。機体は大破し、修復は絶望的になり、スーパーコンピュータテスも応答しなくなった。危く船外へ出た3人は、土着民エイリアンの包囲から逃れるため、三方に散った。

廃墟の都市シージャに入り込んだスターアーサーは、ジャミルの都市ポートシティの中枢コンピュータの機能を止め、空から侵入する。

そこで、セラミックディスクを手に入れたスターアーサーは、宇宙港に行き、総司令部のある海上都市へ乗り込む。

サイコパワーを爆発させ、レイソードのエネルギーを最大にしたスターアーサーはカセリアを倒し、無事、海上都市から脱出するのに成功する。

なにげなく置かれている物に細心の注意を。これ鉄則。


# ●スターアーサー伝説 登場キャラ総登場

## I.惑星メフィウス

### レディロボット
惑星メフィスの税関用ロボット。どんな宇宙人にも好感を持たれるように地球型ヒューマノイドタイプに設計された。スターアーサーを牢獄に入れる。

### ゴンダー
詐欺の天才。イノシンと宇宙一のコソドロコンビを組むが、メフィウスで捕われ、死刑囚となる。スターアーサーの脱獄を助け、ピラミッドについて情報を教える。

### アントニオ・イノシン
ゴンダーが頭脳派ならイノシンは体力派。ものすごい力持ち。ゴンダーと牢獄に入れられる。スターアーサーに剣に関する情報を教え、彼の脱獄した穴からゴンダーと脱け出て、テラでまた登場する。

### アスパラス星人
スラム街の入口をうろつく一つ目の宇宙人ヤクザ。闇取り引きのプロ。金を持っていれば、市民カードを売ってくれる。

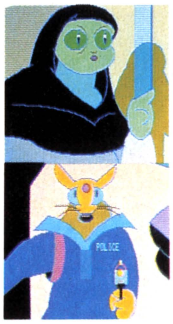
### スタイン星人＆ジャグダッカム
スラム街の住人。スターアーサーの問いに快く答えてくれる。暗号コード、シティへの抜け方、市民カード、砂漠の怪獣についての情報を提供してくれる。

### バクリン星人
メフィウスが商業惑星になる以前からこの星にいたエイリアン。シティのチューホーもそうである。

### キール星人
スラム街のただの酔っぱらい。

### クリニャン・クリダ・テオ
惑星シークロンからの諜報部員。ジャミルの基地探索及び潜入要員として派遣された。メフィウスの税関でスターアーサーが仲間であると知り、彼に金を渡す。

### チョビバックル
スラムの怠慢ポリス。シティの入り口で検問をしている。イヌなみに鼻がきき、コソドロや逃亡者の発見には才能を発揮。市民カードを持っていて偽名を言えばシティへ通してくれる。シティ入り口の鍵も持っている。



### ドンベック・ジュニア
シティの銃砲店を経営する。スターアーサーはここで最新型レーザーガンを買う。

### ミスター・ホスキム
シティのカーショップを経営する。スターアーサーは、ここでバギーバイクを買う。

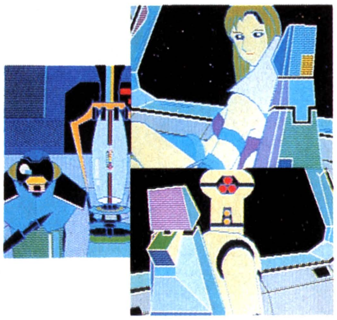
### エイジ・ヨコヤマ
T&E SOFTのメフィウス支店にいる。スターアーサーは、ここでアナライザーを買う。

## II.暗黒星雲

### ルナ・ユーファンクル
ジャミルの美しい雇われ女戦士で、メフィウス離脱後追撃してくる戦闘機を全滅させ、脱出カプセルを救助すると現れる。彼女は、レイソードとミステリウムに関する秘密を知っている。

### ボブ
各種センサーを備えた優秀なロボット。おっちょこちょいで茶目っ気があり、臆病者。彼は数千年前のテラからシークロンへ向かう移民船に乗っていたが、ジャミルの攻撃を受け、船とともに大破するが、スターアーサーによって再び動けるようになる。彼は、レイソードのデータディスクとジャミルの母星に関する情報を持つ。

### カセリア
ジャミルの第7皇帝で銀河系征服をもくろむ。小惑星ジークのミステリウム採掘基地に来ていたところ、スターアーサーの侵入により基地は破壊され、ミステリウム採掘も断念し、テラに戻る。スターアーサーへの復しゅうの牙をとぐ。

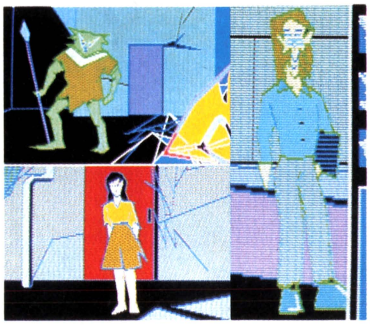


## III.テラ4001

### コルク
テラにある廃虚の都市シージャにいる地球人の生き残りの科学者。シージャでは実力者であり、彼の名を知らない者はない。ポートシティのマザーコンピュータとオンラインしようとしている。

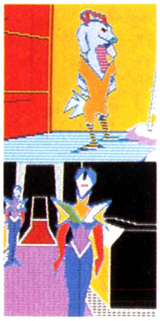
### ポルー星人のドン・ドルネ
2千年前、ポルー星人はポートシティ建設のため、ジャミルのどれいとしてテラにつれてこられた。現在ポルー星人のドンであるドルネは、シージャでスクラップ屋をやっている。もう年なので、誰かにジャミルを倒してほしいと思っている。

### レイ
シージャにいる美少女。臆病なので敵意のないことをわからせれば、手助けをしてくれる。



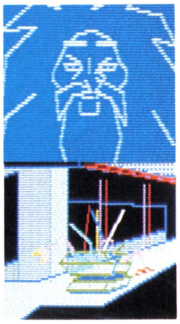
### ケンタル星人フライド
ポートシティのサーフショップの店員。サーフショップは10時～23時59分まで営業している。ルナに関するうわさを知っている。

### レディロボット type GT-R
ポートシティの宇宙港の税関にいる。ゴンダーのヒントをうまく使い、集中力が190以上あれば、だますことができる。

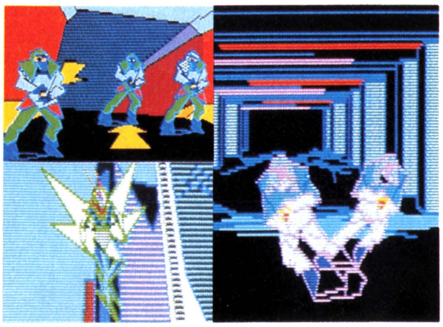


### 謎の老人ゴッド
2千年前ジャミルがテラを襲ってきたとき、彼らのマザーコンピュータの設計をさせられた科学者のひとりで、今は意識のみCPU内に閉じ込められている。ジャミルを倒すヒントをあたえてくれる。

### 清掃ロボット
TYPE LIPSとTYPE KAWAHAGIがある。吸盤を持ち、垂直の壁を昇って清掃することもできる。しかし、廃虚の都市となったシージャでは、もう清掃も意味がなくなっている。

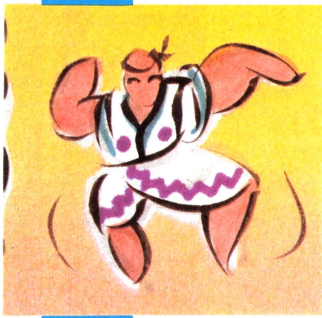


### ジャミルトルーパー、アーマードトルーパー、キートライナー
こいつらは怪しい者とみるとすぐに情け容赦なく攻撃してくる。重点的にパトロールを強化している場所があるが、素早く行動すれば逃げることも可能。



### 警備ロボット type CRX-77
海上都市内の警備をする。中枢コンピュータのシールド回路と連動している。

ねじりはち巻き 腕まくり



パソコンゲームで ワッショイ!!

# 重要ポイント攻略術

## やっぱり、アドベンチャーゲームは気になるね

### I. 惑星メフィウス砂漠地帯

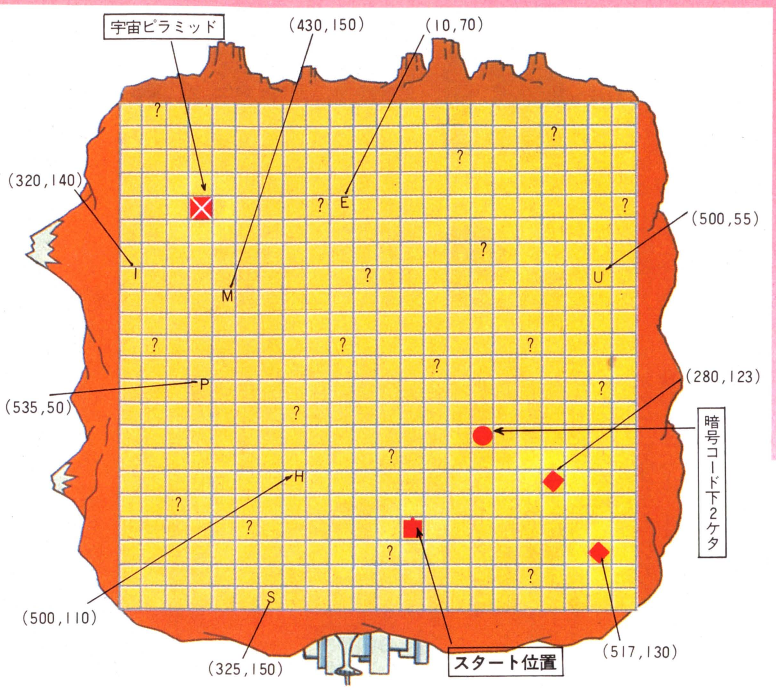
惑星メフィウスでは、みんなも苦労したはず。22×22＝484のエリアをひとつひとつ丹念に見ていかなくてはいけないし、そのひとつのエリア内でも、アナライザーを作動させる位置を少しずつずらしながら探していかなくてはいけない。たいていの人はここで投げ出したことだろう。

そこで、今回は、砂漠のマップを大公開し、しかも、文字プレートの位置まで教えてあげることにした。

キミたちが取らなくてはいけないのは、M・E・P・H・I・U・Sの7枚の文字プレートと2つのダイヤだ。また、ピラミッドに入るための暗号コードの下2ケタを知ることもできる。

文字プレートのEとHとUのあるエリアは、一見、ただの砂漠のように見えるが、なにか画面にあったり、調べればでてくるものがある場合には、警告音が鳴るので他のエリアと区別することができる。

注意しなくてはいけないのが、砂漠の怪獣たちだ。奴らにでくわしたら、そのまま前に進まず、回り道をしよう。




### II. 暗黒星雲重要星域

ここでは、重要な3つの星域について話を進めよう。

**オリオン**

暗黒星雲と、そのなかに小惑星ジークがある。ジークの位置はルナから聞けるので、オリオンにワープして、その座標に移動すればいい。ジークでの行動は、ファンクションキー内の言葉では足りないので注意が必要。

**プレアデス**

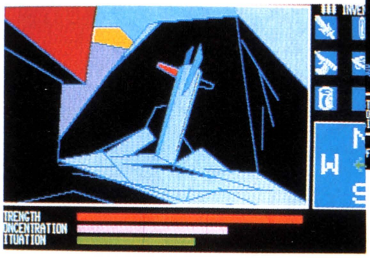
この星域は、非常に重要だ。ゴーストシップとなった2千年前の移民船に、ジークで大活躍するボブが乗っているからだ。移民船が現れたら、「調べ」て「ドッキング」する。中からいろいろな物を持ち帰れるので、クラプトンIIから持っていくものは、宇宙服とレーザーガンのみでいい。

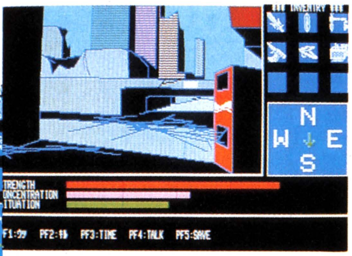
**スコーピオン**

この星域には、数千年前の貨物船がある。ジャミルとの戦闘でクラプトンIIが故障した場合、ここで部品を手に入れなくてはいけない。が、ここには凶悪、不死身のエイリアンがひそんでいる。エイリアンは、物質転送室を使って宇宙空間へ転送する以外、方法はない。ジャミルとの戦闘で負けなければ、ここにくる必要はない。修行プログラムを活用しよう。

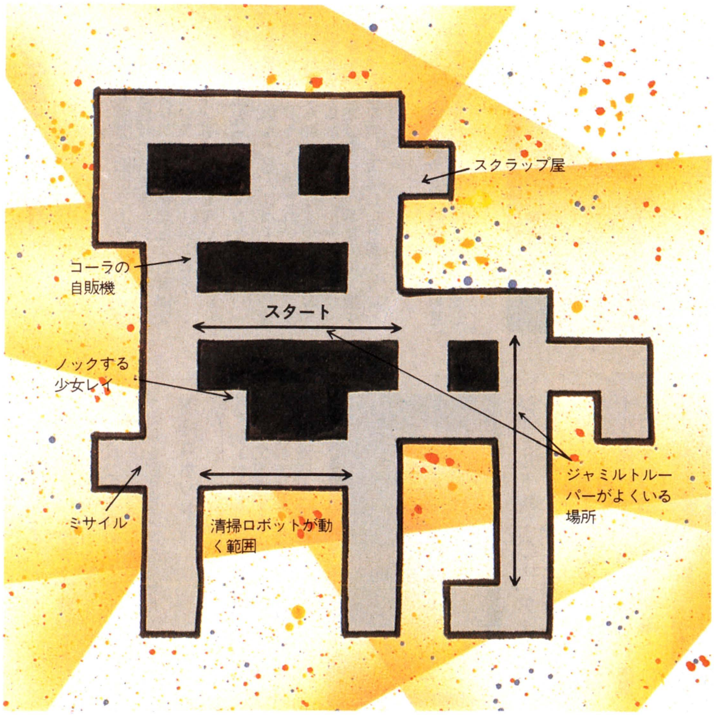
### III. テラ4001 廃墟の都市シージャマップ

廃虚の都市は、くまなく歩きまわろう。どこでどんなヒントが手に入るかもしれない。





ゲーム中にも時間は刻々と過ぎていく。この街には、昼も夜もあるのだ。



# とっておかなければならないもの・とれるもの一覧

**惑星メフィウス**

**牢獄**

☆ドアの鉄格子（一番右の、色が違うやつ）

○ガスパイプ（とったら死ぬで）

**スラム**

☆お金（クリニャン・クリダ・テオよりもらう）

☆ポスター（キール星人の左肩上のポスター）

☆市民カード（アスパラス星人より買う）

○酒びん（キール星人の飲みほしたもの）

○シティへの門の鍵（チョビバックルのポケット）

**シティ**（注・買うもののみ）

☆バギーバイク（ミスター・ホスキムより）

☆レーザーガン（ドンベック・ジュニアより）

☆アナライザー（T&E SOFTのエイジ・ヨコヤマより）

**砂漠**　前ページ参照

☆文字プレートM、E、P、H、I、U、S

☆ダイヤ2つ

**宇宙ピラミッド**

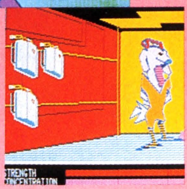
☆つぼ（最初の王室に落ちている）

☆台の上の赤い棒

**番外隠れキャラクター**

FM-7版のみ、ピラミッド内にコブラが隠れている。

ここでは何が手に入るのだろう？



壁のアクアラングはどこで役に立つ？

**暗黒星雲**

**移民船**

ロボットの足1〜2、ロボットの手1〜3（リビングルームや倉庫に落ちている。ボブに必要なのは足1と手3）

☆エネルギーカートリッジ（コックピットの中にある。まずこれをボブにつけないと手足はつけられない）

○エネルギーユニット1〜3（倉庫の壁についている）

○箱（コールドスリープルーム内に落ちている）

**クラプトンII**

☆宇宙服（船外に出るときは必ず着ること）

☆レーザーガン（移民船に乗り移るときとジークで必要）

☆食料1、2（ジークの怪鳥に投げる）

○スパナ（使わない）

**小惑星ジーク**

☆レイソード（投げたレイソードをひろう）

☆服（ミステリウム採掘基地のジャミル兵士を倒して着替える）

シージャの自動販売機。何が買えるのだろう

この番兵からあるものを手に入れなければ……

**テラ4001**

**シージャ**

☆吸盤（清掃ロボットを壊して取る）

☆ハンググライダー（ポルー星人のスクラップ屋の外にある）

☆テス（スクラップ屋の中にある。ジャミルを倒すと言うとくれる）

○鉄パイプ

○コーラ

**ポートシティ**

☆アクアラング（サーフショップで買う）

☆アルキンZ（アントニオ・イノシンがくれる）

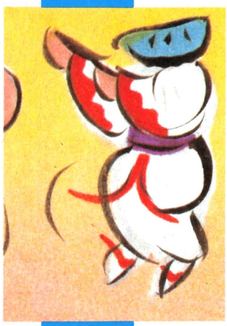
☆セラミックディスク（ゴンダーがくれる）

○ウインドサーフィン

**海上都市**

☆体力増強ドリンク（コンピュータ端末室の隣の部屋にある）

☆セラミックディスク（コンピュータ端末に入れたものを取り出す）



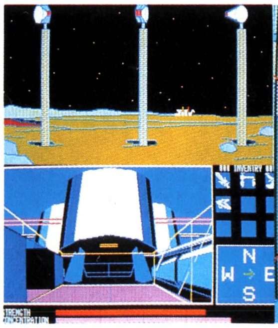
# 注意点

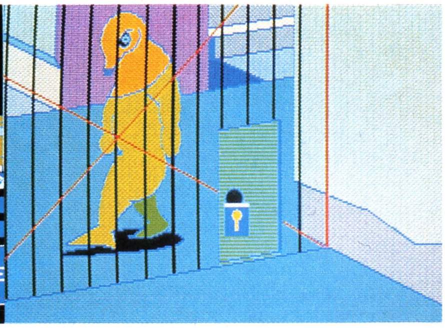
**I　惑星メフィウス**

メフィウスの税関でレディロボットに聞かれたことは正直に答えたほうがよい。キミは、スターアーサー・ミルバックで、惑星シークロンから伝説の剣を探しに来たのである。決して、「山田太郎だ」などと答えてはいけない。

スラムからシティへ抜けるには2通りの方法があるが、市民カードだけは、手に入れておくこと。

ピラミッドではつぼとダイヤをどこに置くかをよく考えること。画面を見れば、置いてほしそうな場所が必ずあるはず。





右・カギさえ手に入ればシティはすぐそこだ
左上・基地周辺に仕掛けられた数々のワナ
左下・検問を抜けるにはこのタンクを……

**II　暗黒星雲**

小惑星ジークで使われる主なキーワードは、「ホル」、「ククル」、「キガエル」、「オス」、「キル」、「サシダス」だ。どこで使うかは自分でよく考えること。

**III　テラ4001**

テスをマザーコンピュータとオンラインしてポートシティの都市機能をとめたら12時間以内に、かつ夜間のうちに侵入しないといけない。集中力・体力ともに必要。

ポートシティのポートブリッジの検問を破るには、エネルギータンクを爆発させて、注意をそらさないといけない。

レディロボットを欺すにはコンセントレーションが190以上必要。

スターアーサーがテスとの交信に使っていたレシーバーは、けっこういい値で売れる。

海上都市では、コンピュータ端末室に通気口を破って入り、セラミックディスクを解読し、ドアロックとシールドを解除すること。

ミステリウムのカプセルは、レイソード内に装着可能。シージャにいるときからミステリウムを入れれば、早く集中力をあげられる。

## やっぱり、アドベンチャーゲームは気になるね

### ◎対話モード活用法

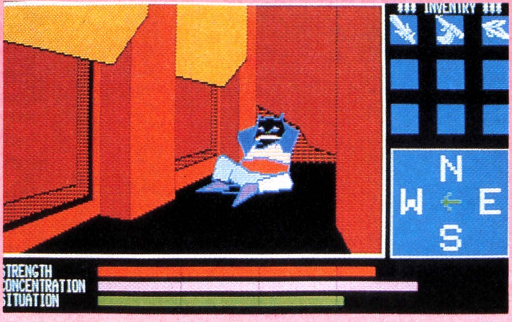
このゲームを進めるうえで、最も重要なことは、いかに対話モードを活用するかということだ。

対話モードとは、このスターアーサーシリーズをおもしろくさせている特徴のひとつで、画面に登場しているキャラクターと会話できるというもの。この対話モードを活用することなしには、ゲームを進めることがほとんど不可能なほど重要なものなんだ。

そこで、この対話モードの基本的攻略法を「暗黒星雲」のルナとスターアーサーとの会話を例にとりながら説明しよう。

**シーン・クラプトンII内**

設定：助け出したジャミルの傭兵女戦士ルナが右の助手席に着いている。




スターアーサーは、レイソードを手に入れたものの、使い方が全くわからない。これではジャミルを倒すこともできない。

そこで、まず彼女にジャミルについてたずねてみる。すると彼女は、すんなりと「ジャミルは今、暗黒星雲内の小惑星ジークで必死になってミステリウムを採掘しているわ」と、しゃべってしまう。

さて、ここで知らない言葉が出てきた。タイトルにはなっているものの、何のことだかわからない「暗黒星雲」そして「ジーク」、「ミステリウム」だ。聞くは一時の恥、知らぬは一生の恥。この際、何でも聞いてしまおう。

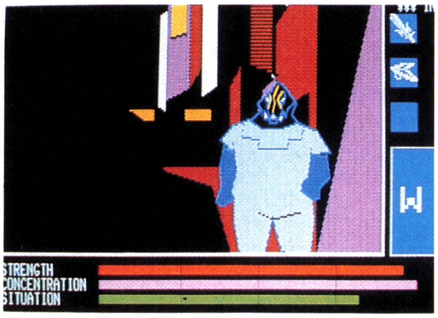
「この付近では、オリオン座に暗黒星雲があったと思うけど」「ジークの位置なら知ってるわ。たしか、位置がX26722、Yが－1249、Zが5726へワープして」「ミステリウムは、暗黒星雲内で生まれたばかりの惑星の中心部からわずかに採掘される高密度鉱物よ」

これは大ヒントだ！ ついでにレイソードのことも聞いてみよう。

「あなたの持っているレイソードは、ミステリウムと反応して強大な力を発揮するみたい」これだ！ あの老人が言っていた「オリオンへ行け」の意味がわかってきたぞ。

IIIでは、とくにこの対話モードに用意された返答が最も多いので積極的に活用することだ。たいていのキャラクターに聞けるのは、「ナマエ」「ココハドコ」「ルナ」「ボブ」「ジャミル」だ。これはちょっとヒントになるね。

また、隠れ会話もあって、登場人物をタクとかT&E SOFTなんて入力すると、意外な言葉が返ってきたりするよ。




第1部のロウヤでいっしょだったイノシシン。ドリンクをくれるゾ!!

### ◎インプレッション

スターアーサー伝説にとうとう最後までつきあってしまった、というのが正直な感想だ。ストーリーだってそれほど練れているわけでもないし、プレイアビリティもそんなによくない。それでいてメフィウスを始めたらテラまで行ってけじめをつけずにはいられなくなる、という妙な麻薬的魅力(?)があるのも確かだ。

スターアーサー伝説がこれだけ人気を呼んだという理由は、画面とそのキャラクター、そして、映画「スターウォーズ」の人気にうまくのったことだと思う。

あの毒々しい色使いとキャラクターは、他のアドベンチャーゲームでは味わえないし、キャラクターと対話できるというのも目新しかった。

スターアーサーはヒーローだから、最後には絶対成功するんだとわかっているからこそ、次はどんな面が、どんなキャラクターがでてくるのだろうと、ついついやってしまう。「そこに山があるから」と同じだね。

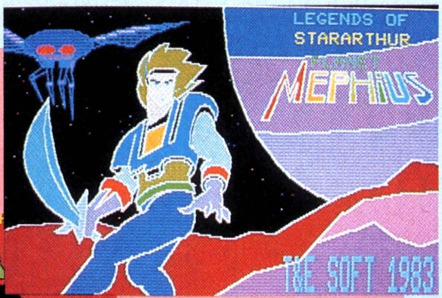
ボク個人として好きなのは、やっぱり「惑星メフィウス」だ。IからIIIが発売されるにつれ、プログラム的にも、ストーリー的にも改良されたところはかなりあるけれど、Iが一番暖かみが感じられると思う。

タイトル画面もIからIIIで一番かっこいいし、タイトル音楽（短いわりにしっかりと作ってあって、聞かせるのだよ）と、ドアの開き方（リアルタイム自動ドアだからね。Iで最後にダイヤを2つ置いたときは、やったネと思ったんじゃない？）も好きだな。

最後に、T&E SOFTさんへのお願い。

今度出す作品は、今まで以上にユーザーサイドに立ち、ストーリーも練りに練ったもの（無理やり納得させたり、こじつけないで）を作ってほしい。T&Eなら、それができると信じています。次回作をおおいに期待します。

あまりにも有名になってしまった第1部タイトル画面



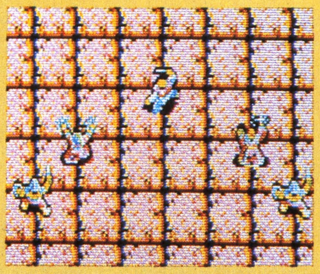
第2部では、リアルタイムゲームも付いているゾ！

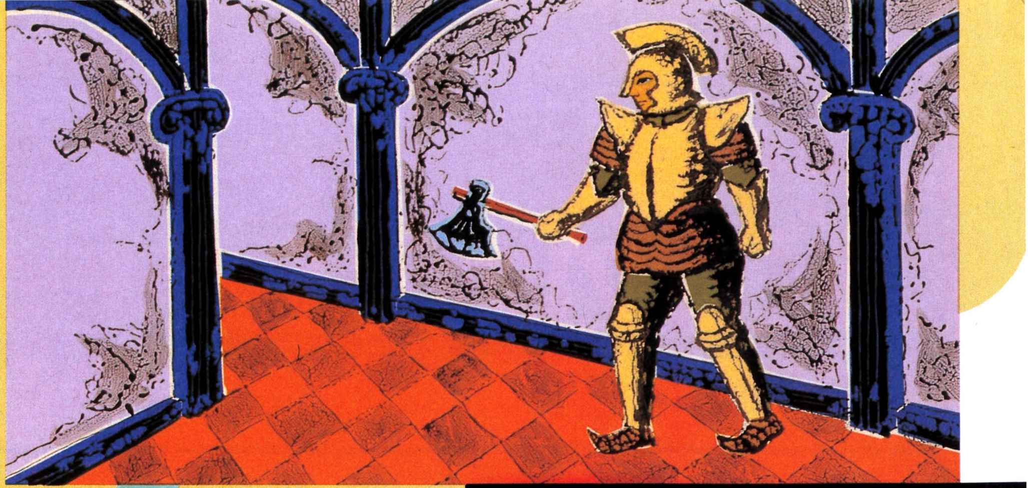
じつに凝っている第3部タイトル。まるで映画のようだ!!

# うーん、ロールプレイングゲーム……

文／アルフレッド

日本人にはちょっと理解しづらかったR.P.G.も、ずいぶんプレイヤーが増えてきたみたい。これはかりは、ビデオもテレホビーもかなわぬパソコンの独壇場。R.P.Gの魅力に迫ってみよう。





キャラクターをうまく組み合わせパーティーを組むのもロールプレイの面白味のひとつ。

ねじりはち巻き　腕まくり

## ロールプレイングゲームの魅力

今はなきメタ・ゲーミング社のT・F・Tシリーズ、D&D（ダンジョンズ&ドラゴンズ）、ビニース・アップル・マナー、ウルティマ……このうち、キミの知っているゲームはいくつある？

ロールプレイングゲームは本来、グループでひとつの部屋に集まって楽しむものだったけれど、パソコンゲームに登場してからは、また違った楽しみをボクたちにあたえてくれた。

——どんなふうに。

本物（ボード）のロールプレイは、ある程度の強さを持ったキャラクターを使って（なりきって）、パーティーを組んで『謎を解く』ことがメインになっている。コンピュータ（パソコン）ゲームと一番違っているのはココ。つまりパソコンでは『キャラクターを育てる』ことが重要なんだ。ボードと違ってひとつの閉じたシステム（決められた世界・空間）がほとんどだから、自分だけのキャラクター、すなわち自分で強くしたキャラクターが持てるわけだね。

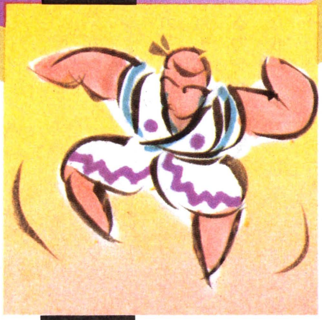
それゆえ、感情移入がうまくない人には面白くないジャンルかもしれない。

たとえば自分の無謀（むぼう）なコマンドでパーティーが全滅したなら、真のロールプレイヤーは「ごめんよぉ、オレが悪かったよぉ！」と、キャラクター・ディスクを庭の隅（すみ）に埋めてやり、お彼岸（ひがん）には花をそなえてやるぐらいでなくっちゃね。

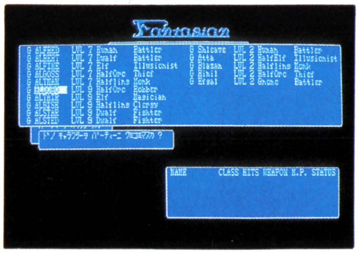
もちろんシナリオをやり遂（と）げたら、そのキャラクター・ディスクを『あんたは偉い！』と書いた賞状といっしょに額に入れて、子々孫々まで家宝として敬（うやま）うくらい!?

そんなふうに、パソコンなりの楽しさを作り出してきたロールプレイングゲームで、もっとも重要な位置にあるのは『シナリオ』。アクションゲーム用に作られたシナリオとは違って、これがいわば『命』なんだ。このシナリオを十分に表現できるだけのシステムがないと、そのロールプレイはちっとも面白くないものになってしまうってことだね。最近ではロールプレイヤーが増えてきているようだし、ゲームを見る目もどんどん肥（こ）えてきているみたいだね。

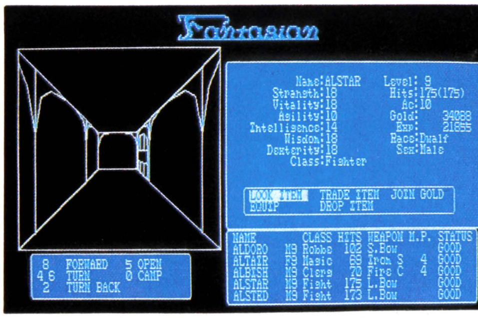
そこでちょっと注目！　いま、ロールプレイングゲームがとにかく面白くなってきた。今回紹介する〝ファンタジアン〟は、ロールプレイの魅力をキミに味わわせてくれるかな？



パソコンゲームでマジメダイ!!




キャラクターの作成や、ステータスの作成は、マルチ・スクリーンを通して行われる。




最近はやりの３Ｄの迷路。マッピングをうまくやらないと、ぬけられない（「ファンタジアン」）

## うーん、ロールプレイングゲーム……

# Fantasian（ファンタジアン） 徹底研究講座

## ストーリー

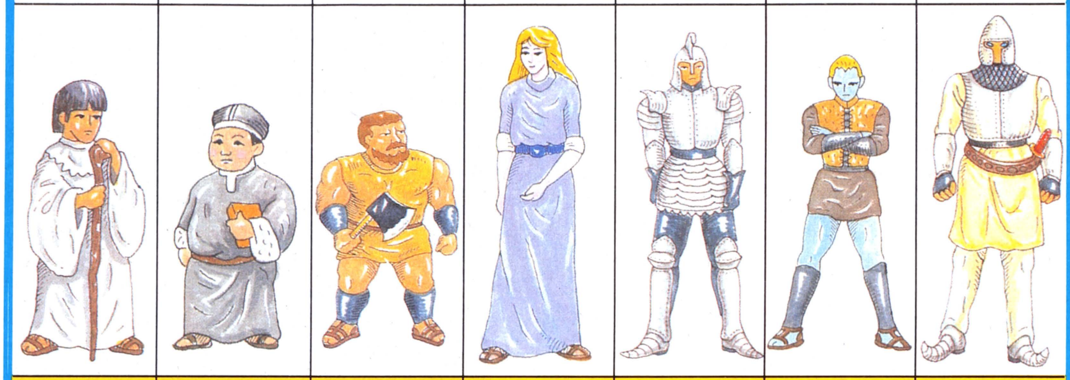
ルイザードの住人は、長年の平和を当然のことのように楽しんでいた。そのため、魔王ビルアデスがかの地に攻め込んだときも、人人はなすすべもなかった。その後、ガイヤール城は恐怖のるつぼと化し、世は絶望の淵にしずんだ。

時の国王エルベスII世は、魔王を倒すべく、東方の大賢者ガザールに救いを求めた。これをうけたガザールは5人の弟子を引き連れ、ガイヤール城へ向かい、その持てる力をすべて発揮し、魔王を倒したかに見えた。しかし、5人の弟子たちは戦いのなかですべて息絶え、1人生き残った(かに見えた)ガザールも力を失い、死を待つばかりであった。

ガザールが死の床で語った話は恐ろしいことであった。「魔王は、その力もほとんど残っていないが、死んでもいず、城の南西にある遺跡の地下迷宮のなかで力の回復をはかっている。魔王を完全に滅ぼすには、力の弱っている今しかなく、そのためには『エルベン・シード』の力を解き放つしかない」と。そう語ると、ガザールは静かに息をひきとった。

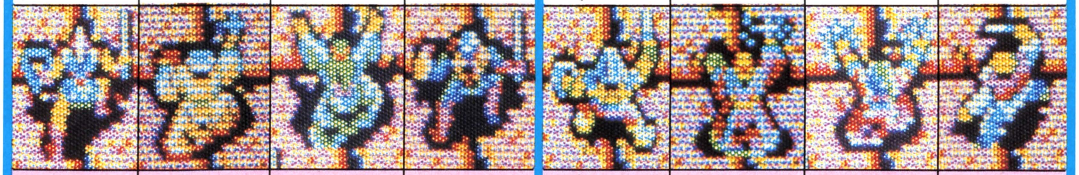
国王は最後の望みを託し、勇者をつのったが、集まった者たちはわずかであった。しかし、みなルイザードの未来を担う、りっぱな勇者たちであった。

## ルイザードの住人たち



| ヒューマン Human | ハーフオーク Half Orc | ハーフエルフ Half Elf | エルフ Elf | ドワーフ Dwalf | ハーフリング Halfling | ノーム Gnome |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ふつうの人間。われわれと違うところは、やや大柄で褐色の髪と青い瞳。肌の色は白だが、みな、日に焼けた赤銅色をしている。能力はひとなみで、ほとんどの職業で平均的な能力を発揮する。 | オークと人間との混血。一般的にルイザードでは、オークの一種族である、ネスカティアオークと人間との混血が、ハーフオークとして知られる。肌の色は青っぽく、音を立てずに移動する能力を持つ。 | エルフと人間との混血。ある意味では、人間より強力といえる。敏捷さをエルフから、頑強な体を人間から、それぞれ受け継いでいるからである。しかし、ある種の職業だけはエルフの血が拒む。 | エルフは細い体を持った、非常に美しい種族である。その細い体は全身バネであり、す早い動きは人間もおよばない。また、不思議な力を操る能力にたけ、ルイザードの地では多くの職業についている。 | 背丈は低いが、ルイザード一の頑丈な体を持つ。その力は強く、斧を持たせると、ひとふりで3匹のコボルドの首が飛ぶといわれている。しかし、力の強いぶん、呪文を操ることを苦手としている。 | 普通の人間の、子供ほどの背丈しかない。ずんぐりした体のうえに、丸い顔が乗っている。一見ユーモラスではあるが、非常に聡明で、その心は勇気に満ちている。 | ノームは、小がらな土の種族である。他の種族とはあまり交流しないため、ルイザードでもあまり見られない。彼らの肌の色は黒いが、その心は清らかで、他の種族と同じくらい悪を憎んでいる。 |

## 勇者たちの職業



| クラスチェンジ前 | | | | クラスチェンジ後 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シーフ THIEF | イリュージョニスト ILLUSIONIST | モンク MONK | バトラー BATTLER | ロバー ROBBER | マジシャン MAGICIAN | クレアジイ CLERGY | ファイター FIGHTER |
| シーフは、ルイザードの盗賊である。しかし、ファンタジアンのなかでの盗賊は物を盗むのではなく、かぎのかかった扉や宝の箱に仕掛けられた罠をはずすためにその能力を使うのである。 | イリュージョニストは幻術師である。しかしその幻術は実際に相手に傷を負わせることができ、多くの驚異的な呪文をとなえることもできる。しかしその代償として、ひ弱な肉体と軽い防具しか持つことができない。 | モンクは、傷ついた者を治療する呪文を使うことを得意とした、修道師である。高度なモンクは死者の魂すら、呼びもどすことができるといわれている。彼らは聖職者であり、自ら戦いを好むわけではないが、ルイザードの民を守るためには戦うこともある。 | 闘士である。彼らは鍛練を積んでおり、多くの武器や防具を使うことができる。他の職業と比べ体力があるが、呪文を使ったり、罠をはずしたりすることはにがてである。 | ロバーは、シーフが使うことのできなかった武器も使うことができる、戦闘能力のある盗賊と考えればよい。また、防具も多く使うことができるので、かなり重宝である。 | マジシャンは、イリュージョニストと同じく破壊の呪文を操る魔術師であるが、その能力は偉大であり、イリュージョニストの呪文が相手に傷を負わせるとすれば、マジシャンの呪文は相手に死をあたえるのである。 | クレアジィの操る治癒の呪文は、死ぬほどの重傷を負った人でも、あっという間に健康体にしてしまうといわれている。そのため、ルイザードにも、クレアジィ・クラスの魔法使いは、ほんのひとにぎりしかいない。 | ファイターは、非常に多くの訓練を積んだバトラーが、幾多の実戦をくぐりぬけた末なれる戦士である。ファイターは一般的なすべての武器と防具を使うことができる。彼らの一撃はほとんどのモンスターにとって驚異である。 |

ねじりはち巻き 腕まくり

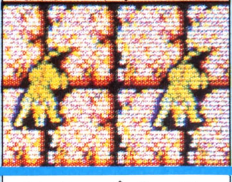
パソコンゲームで ワッショイ!!

## モンスター・マニュアル

**Ghost ゴースト / Zombie ゾンビー / Skelton スケルトン**

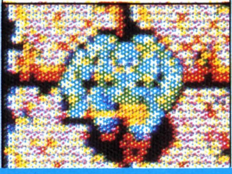
このゲームのなかで一番弱いと思われる、アンデッド・モンスターである。

**Giant Rat ジャイアント・ラット / ST・Tiger タイガー / Wolf ウルフ / Panther パンサー**



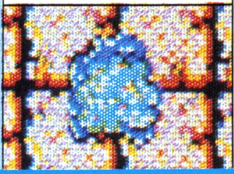
あまり強くないが、動きがす早いので、おくれをとらないように気をつけること。

**Ghoul グール / Ogre オグル / Goblin ゴブリン**



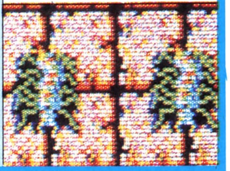
これも、動きはにぶいが、力は強いモンスターである。

**Jelly ジェリー / Slime スライム / Mold モールド**



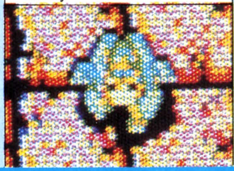
このクラスのモンスターともなると、使ってくる魔法は非常に強力である。かなり手強い。

**Centipede センチピード / Ant・G アント**



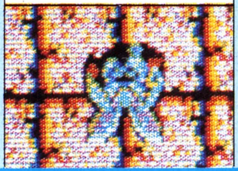
ムカデである。これも、あまり強くはない。が、最初のうちは、やっかいな敵である。

**Polar Bear ポーラー・ベアー / Black Bear ブラック・ベアー / Grizzly グリズリー**



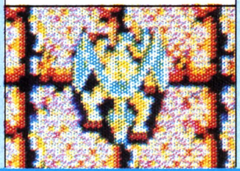
動きはにぶいが、力が強いので、一撃で大きな傷を負う。近づかずに攻撃するほうがよい。

**Gargoyle ガーゴイル / Hobgoblin ホブゴブリン**



このへんになると、かなり手強い。魔法を使ってくるので、一匹ずつ確実に倒すべきだ。

**Gold Serpent ゴールドサーペント / White Serpent ホワイトサーペント**

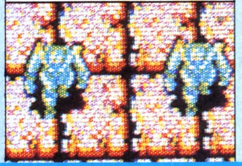


サーペント類は、みな強い。数多く出てきたときは、ためらわずに魔法を使うべきだ。

**Bee・G ビー / Robber Fly ロバー フライ**

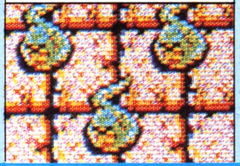
レベルが低いときに、最も手強い相手。ときおり見せる火の玉に気をつけること。

**Living Idol リビング・アイドル / Living Armor リビング・アーマー**



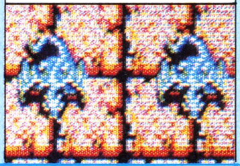
強さのわりに、ヒット・ポイントが大きい。中程度の強さのモンスターである。

**Viper・G バイパー / Cobra・G コブラ / Racer・G レイサー**



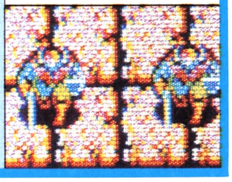
あまり大きなダメージは受けないが、毒を持っているので、あまり近づかないほうがよい。

**Blue Serpent ブルーサーペント / Black Serpent ブラックサーペント**



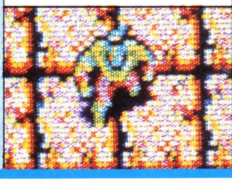
前のモンスター同様、強い魔法を使ってくる。同様の戦術で、一匹ずつ確実に倒そう。

**Orc オーク / Kobold コボルド**



このモンスターを一撃で倒せないうちは、あまり深い所までおりないほうがよいだろう。

**Lizardman リザードマン**

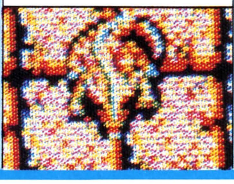


トカゲ男である。天然のよろいに守られ、アーマー・クラスは高そうだ。

**Titan タイタン / Troll トロール**

動きは非常ににぶいが、大きな攻撃力を持ち、大きなヒット・ポイントにささえられている。

**Salamander サラマンダー / Jabber Wock ジャバー・ウォック**



大きなブレス（火の玉を吐く）をしてくる。同じく魔法を使ってくるので、一匹ずつ確実に。

## ●クリスタルソフトに聞く

**この「ファンタジアン」を作ったクリスタル・ソフトに、いくつかの質問をしてみました。以下は、そのレポート。**

——この『ファンタジアン』を作った人たちのことをお聞きしたいのですが……。

シナリオとグラフィックを河原勝吉が担当し、プログラミングは本多直人が行いました。この2人をメインとし、その他効果音や音楽を作る者や、プログラムのデバッグおよび調整などは、社員全員で行ない、完成にいたりました。

——どのような意図で、このゲームを作られたのですか?

大ヒットをねらい、大もうけをするために作りました。

——プレイ・テストの段階で、なにか問題点は起こりませんでしたか?

デバッグのときなどは、出てきたバグを取るためにプログラムを修正し、そのためにまたバグが発生し、さらにそれを取るために……このくり返しでした。

ゲームの内容に関することでは、たとえばマルチ・ウインドーの点滅やカーソル移動によるコマンドの入力など、主に操作性や表示部分での改良を重ねました。

——BEEPの読者のために『ファンタジアン』を楽しむためのヒントを教えてもらえるといいのですが?

自分で作ったキャラクターには、必ず愛着のわく、名前をつけてください。自分の名前や好きな女の子の名前、アニメの主人公の名前などがよく好まれるようですね。まちがっても『I』さんとか、『AAA』さんなどという、非人間的な名前はやめてください。

——『夢幻の心臓』とのかかわりはどうなのでしょう?

何のかかわりもありません。ただ、グラフィックを作った人物は同じ…というだけですね。

——ロール・プレイ関係の次回作の予定はありますか?

ありません。

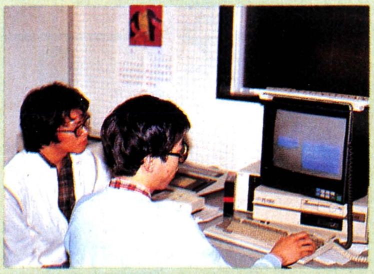
（開発中です、と発表すると、楽しみに待っていてくれるユーザーばかりならいいんですが、心ない人から連日問い合わせの電話が殺到して、その応対に時間がとられ、開発がおくれてしまいます。

ともかく、完成するまで放っておいてくださいというのが、こちらからの希望です。どうか、おねがいします）

——ところで、このゲームの迷路が5階までだということを、読者の方に教えてもよろしいでしょうか?

………いいですよ……。

いろいろの質問に快く答えてくださって、どうもありがとうございました。



製作にあたった本多直人さんと河原勝吉さん。

# バトル・モード

『ファンタジアン』は、オリジナリティには欠けるものの、非常に面白い戦闘モードを持っている。

キャラクター、モンスターのそれぞれ1人ずつ（1匹ずつ）を個別に動かして、独自の戦闘コマンドをあたえるというのがそれ。この戦闘モードをうまく利用できるようになれば、『ファンタジアン』はキミのもの！

まず、下の**図1「パーティーの組み方」**を見てほしい。いろいろやってみたけれど、この形が一番戦いやすいようだった。この場合、武器はできるだけ〝飛び道具を持つ〟ということ。この形だと、最初のラウンドで④、⑤のバトラー／ファイターの正面に敵のいる確率が高いのだ。

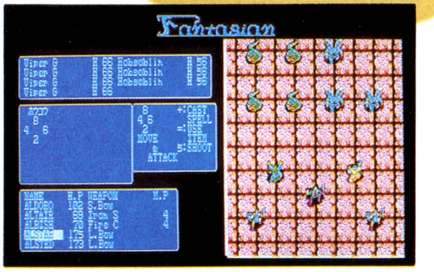
戦闘時の移動としては、②、③のイリュージョニスト／マジシャン、モンク／クレアジイは（モンスターに接触しない程度に）前に出て、バトラー／ファイターが射ちやすい位置に回りこんで飛び道具の支援をするといいだろう。

次に接近戦の方法（**図2**参照）。

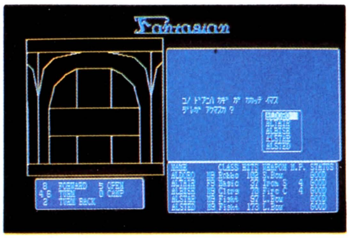
戦闘時は、この形になるケースがかなりあるはず。図のような動き方をすると、時間はかかるけれどよりダメージが少なくてすむからだ（一度プレイしてみた人ならもう知ってるだろう？）。

そして**図3**。基本的な戦術態勢としては一番効果的。あとは①のキャラクターの正面に、うまくモンスターを誘い込むように動いて、全員で攻撃をしかければOK。この形はバックアタックのときとほぼ同じことに気づいただろうか？ つまりバックアタックのときのほうが戦いやすいということだ。

さて、傷ついたキャラクターに息を吹きこんで、もう一度！



パーティーが迷路に入る前の状態。ここで武器を買ったり、パーティーの編成がえをしたりする。

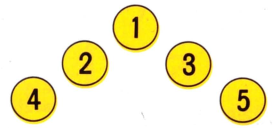


迷路内を歩いている。左側に迷路の様子、右側にはキャラクターの状態が表示されている。

戦闘中の画面をアップにしてみた。写真は横1列だが、他の隊列の組み方も研究してみよう。

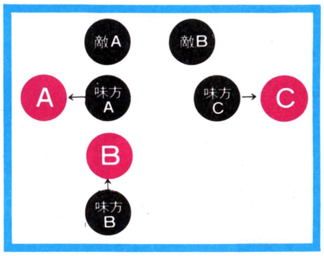
## ①パーティーの組み方

① THIEF/ROBBER
② ILLUSIONIST/MAGICIAN
③ MONK/CLERGY
④ BATTLER/FIGHTER
⑤ BATTLER/FIGHTER
と組めば、



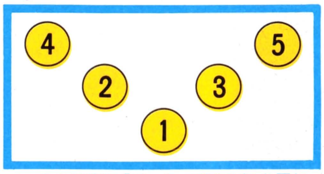

となるので、一番戦いやすい。

## ②戦術 その1




黒線のような形になりやすい。この場合、味方Ⓒが飛び道具を持っていれば、味方は今回は攻撃をせずに赤線のように動いたほうがよいだろう。

## ③戦術 その2




1～5の番号は、「パーティの組み方」と同じ。この形になるのが一番戦いやすいはずである。基本的な動き方は、うまくモンスターをさそいこむことである。

# ファンタジアンを終えて

全体的に細かい調整が足りないのと、「遅い！」のが気になった。シナリオのできも、システム全体も日本製のロールプレイとしては最高位レベルの作品といえそうなだけに、この細かい数値の調整が「惜しい！」。たとえば文字出力のときのラグ・タイムを変えられたり、リピートを使えたりできるようにしたらどうだろう。

ワンダリング・モンスターの出現率が大きすぎる（ビルアデスは上野動物園の園長かっ!?）のも興ざめ。出現率としては今の半分でもまだ多い!?

次に魔法。マジック・ポイントのMAXが10と一定で、キャラクターレベルが上がるごとに使える魔法が増えて、同時に消費マジック・ポイントが減るというのはとてもいい考え。でもこれをもとに戻す方法が2つしかないのは残念。使おうにももったいなくて……。そしてこの魔法も、じつに頼りないものばかり。使えるのは『B－ST』と『HEAL』（傷を治す）関係だけ……。

ついでにもうひとつ、迷路。実際にロールプレイ（ボード）をやったことのある人がこの迷路を見れば一目瞭然、おかしいのだ。使えるのは4階くらいだろうか？

ただし、迷路のあちこちに出現するメッセージなどは、ゲームの雰囲気を盛り上げて、ときには楽しい気分にさせてくれる素晴らしいものばかり！

何やら不満も多くなったけれど、『ファンタジアン』は、非常識に難しいゲームではない。迷路のそこここに散らばっているメッセージをよく考えれば、十分に理解できる「謎」ばかり。

もちろん、「むずかしい」と「めんどうくさい」は違うから、誤解のないように。これはプレイヤーの気持ちの持ち方次第でもあるわけだからね。

『ファンタジアン』は、かなりやりこんだ人にも十分楽しめるシナリオであることはまちがいなし。キミもファンタジアンたれ。

☆　☆　☆

〈読者のみなさまへ〉

ファンタジアン・ファンのなかには、上に挙げたマジック・アイテムのほかにも知っているものがあると思う（手違いでモンスターを4種類掲載しそこねてしまった。ごめんなさい）。

細かい情報は、ハガキまたは封書で『BEEP6月号 ファンタジアン係』まで。

## マジック・アイテム

マジック・アイテムのなかには、場所によって確実に出てくるものと、そうでないものがある。ここでは、これからファンタジアンを楽しむ人のために、わざと順番をかえている（出やすい順ではない）。また、あえて書いてないものもある。

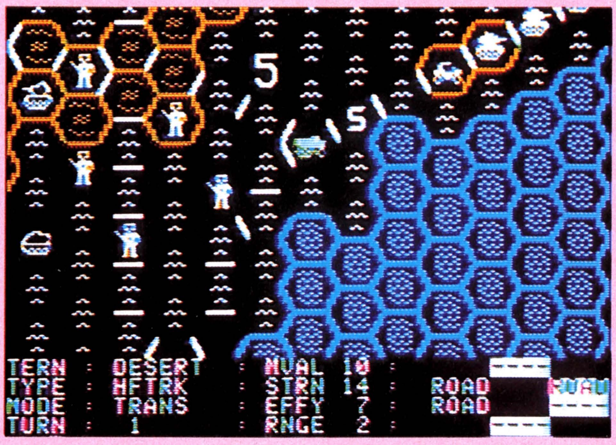
| |
|---|
| Durable Chain |
| Key of Chest |
| Coin of Treat |
| Irom Staff |
| Holy Robe |
| Ring of Rube |
| Fire Cross |
| Golden Cross |
| Winged Helm |
| Silver Groves |
| Silver Plate |
| Crest of Gold |
| Scroll of Gold |
| Scroll of Kemy |
| Stone Idol |
| Crystal Idol |
| T. of Ruby |
| T. of Pearl |
| T. of Sapphire |
| Staff of Sage |
| Helms of Aslan |
| Ring of Gold |
| Coin of Sol |
| Glacial Crystal |
| Sword of Evil |

# シミュレーションゲームを語る

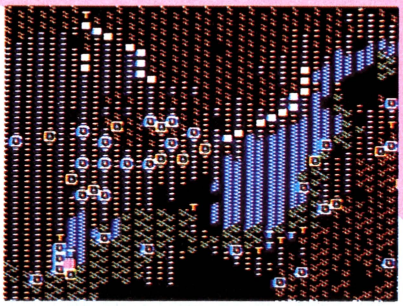
ねじりはち巻き　腕まくり　パソコンゲームでワッショイ!!

# 奥が深いぞ、シミュレーションゲーム

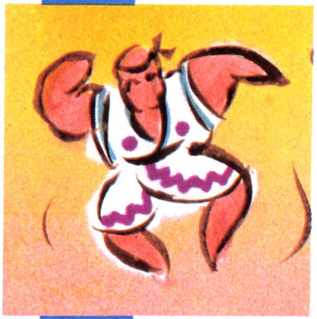
ついつい深みにはまってしまうというのがシミュレーションゲーム。戦略に頭脳を競うか、操作性に酔うか、それはキミ次第。




展開するエジプト軍の歩兵部隊に向かって前進しようとしているイスラエル軍の縦列。



戦場の全景。イスラエル軍はエジプト軍を突破してスエズ運河の対岸に渡らなければならない。



ひとくちにシミュレーションゲームといっても、いろいろある。とりあげる題材が違うし、シミュレートする部分もまちまちだ。しかし、共通するおもしろさがある。

第一は、一般にシミュレーションゲームは難しいものだが、その難しさを克服していくところにこそ、このゲームのおもしろさがある。しかしコンピュータと対戦したとき、コンピュータがあっさり負けてしまったら、まったくつまらない。だから、コンピュータの思考ルーチンがすぐれたものであってほしいものだ。

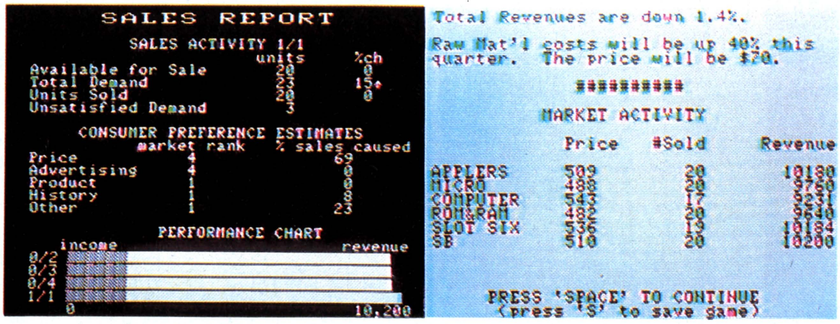
第2に、このゲームには真実味があるということ。ほとんどのゲームは、実際に存在する（した）もの、あるいは小説や映画の世界に登場するものを基にしている。たとえば「ガダルカナル・キャンペーン」というガダルカナル島の陸海空戦のゲームがある。ここには、「大和」や「陸奥」、「エンタープライズ」、「ホーネット」といった、海軍ファンならよく知っている艦名がたくさん登場する。ゼロ戦やB17も出てくる。これがたとえば「戦艦A」や「戦闘機B」といった名まえでは、興味は大きく失われてしまう。自分の指揮するのが「大和」だと思いこめるのと、そうでないのでは、熱気もそうとう違ってくる。

第3は、細かい戦略が立てられることだろう。コンピュータは、データ処理の煩雑さを肩代わりしてくれるので、データ量が増えても手間がかからず、戦略の判断に頭を集中できる。

経営シミュレーションに「カルテル・アンド・カットスロート」というのがある。題名どおり、ひと手を結んだり裏切ったり、という駆けひきをしながら、自分の生産した製品を売ってより多く収入を得る、多人数ゲームだ。製品の性格、原料価格、製品価格、販売実数、品質、広告といった要素が複雑にからみあっている。大幅な値下げとか大量販売といった商法から、地道な製品開発まで、いろいろな経営戦略が使える。みなでわいわい言いながらやれる、多人数ゲーム特有の楽しさもある。

こうしてみてくると、アクションゲームのようなスピード感や緊張感が味わえないようだが、たとえば飛行機の操作性やスピードを再現した「フライトシミュレーター」のような、アクションゲームに近いものもある。また、ロールプレイでは自分のキャラクターが成長していくのが楽しみなのだが、シミュレーションでは成長するのは自分自身なのだ。

シミュレーションのもっとも大きな特徴はリアリズムにあり、必ずなんらかのリアリティが存在する。これがシミュレーションに厚みを加えている要因だろう。




右・各社の売り上げ。SBはわが社。収入は他社をおさえてトップだ。コンピューター社は高値で敬遠されたようだ。左・販売数は20個だが、需要は23個。これを考慮して値段や生産数を決める。

# 異色のシミュレーションゲーム BROWN'S RUN

シミュレーションゲームにもいろいろな種類があることはわかったと思うけど、最近ちょっと風変わりなシミュレーションゲームが登場した。システムサコムの〝ブラウンズ・ラン〟がそれだ。一見アクションゲームのように見えるのだが、面が進むにつれて、しだいにアクションとはいっていられないほどたいへんになってくるのだ。こうなると、じつに難しくておもしろくないゲームだということになって、たいていの人はやめてしまう。だけど、これは考えてみれば当然のことだ。この〝ブラウンズ・ラン〟はアクションゲームではなくてシミュレーションゲームだからだ。このことに気づかずに放りだしてしまった人も多いはず。そんな人のためにも、このゲームのおもしろさを紹介してみよう。

## 戦略的ブラウンズ・ラン攻略法

まず、このゲームがいったい何をシミュレートしているか。ひとことでいえば微生物の動き、もう少しくわしくいえば、ブラウン運動と免疫抗体反応をシミュレートしたものだ。

ゲームの基本的なルールは、人工微生物「マイクロブラウン」を操作して、微生物「ポリネイト」をけとばしたり、活性領域「アクティブフィールド」のなかに非活性の微生物（青色のポリネイト）を閉じこめたりしながら15面＋15面、計30面のフィールド上で、緑色の結晶体「グリン」を回収するというものだ。

「マイクロブラウン」は活性化状態の赤色の「ポリネイト」にふれるとパワーを吸収されてしまう。パワーがなくなればゲームオーバーというわけだ。

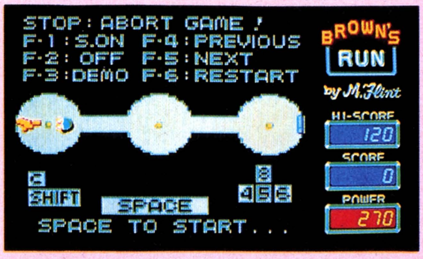
「ポリネイト」には、青色（非活性状態）と赤色（活性化状態）があるのだけど、この動きはポテンシャル関数（ここでは相手との距離と地形の関係のこと）で表されていて、そしてこれが最重要ポイントなんだ。青いポリネイトは「マイクロブラウン」から遠ざかろうとし、赤いポリネイトは逆に近づいて攻撃しようとする性質をもっている。また、青いポリネイトは画面の外まで出てしまうと、赤いポリネイトに変身し、一定の時間がたつとさらにまた青いポリネイトにもどる。

「グリン」は緑色の結晶体で、画面によって数がきまっているのだけど、これを全部回収すれば1面クリアだ。

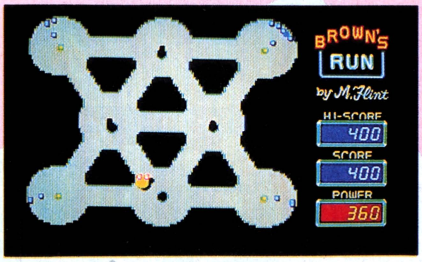
フィールドとは、ゲームの画面を形成するバックグラウンドの部分で、白いアクティブフィールドと黒いネガティブフィールドに分かれている。フィールドの形は面ごとに初期パターンがあって、「マイクロブラウン」はアクティブフィールドの内側でだけ移動できる。ただ「ポリネイト」はどっちのフィールド内でも移動できるけれど、ネガティブフィールドではその速度が通常の約4分の1遅くなる。だから、この性質をしっかり頭に入れて「マイクロブラウン」を動かすこと。あとはキー操作に慣れること。以上をすべてこなせば、楽に面をクリアできるようになる。

## 奥が深いぞ、シミュレーションゲーム

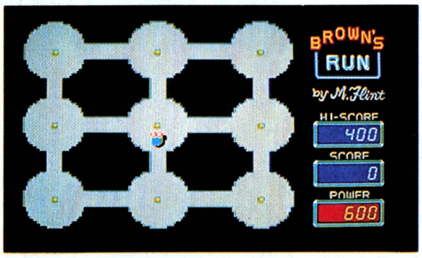
こうしてゲームを見てみると、今までのシミュレーションゲームとはかなり異なっていることがわかると思う。プログラミングの点から見ても重ね合わせがキレイだし、画面いっぱいに広がったポリネイトひとつひとつについてポテンシャル関数の計算を行っているなんてのは、ちょっと信じられないくらいの凝りよう。つまり、このゲームが今までとはひと味違ったゲームなんだという心構えが必要なんだ。さて、キミもリアルタイムヴィジュアルシミュレーションの醍醐味を味わってみないか?!



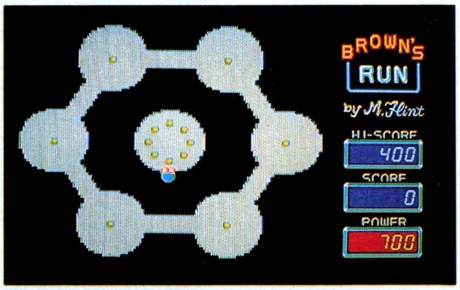

グリンが直線に並んでいるので、まずマイクロブラウンを左90°に回転させバックしながらグリンを回収。



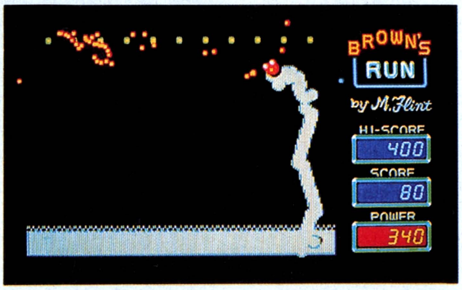

グリンを回収する順番に注意を要する面。はしから回収するとポリネイトに襲われる可能性があるので注意。



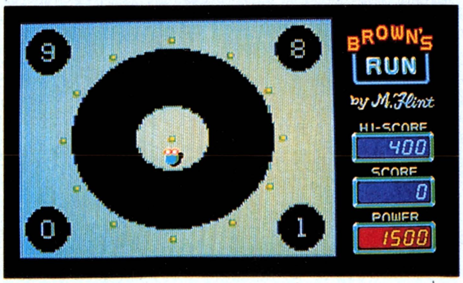

方向をきめてバックしながら回収するとうまくいく。ただしポリネイトに襲われると進行方向がみだされる。




自分で道を作らないと進めない面。中央のグリン7つをすべて回収するとバウンド状態に変化がおこる。

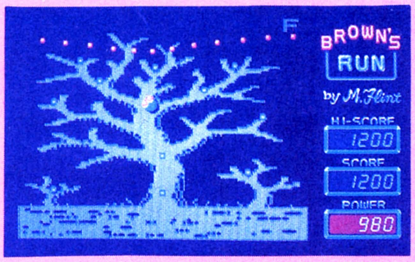



自由に道を作ってグリンを回収。ポリネイトの発生する位置を確認してから進めないとヤラレルゾ！

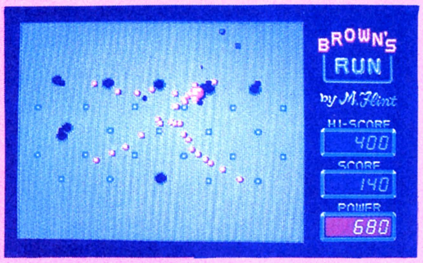



ライトコンディションモードでは難しい面。ポリネイトをキミの進行方向の逆に飛ばして、慎重に！

# ねじりはち巻き 腕まくり パソコンゲームでワッショイ!!



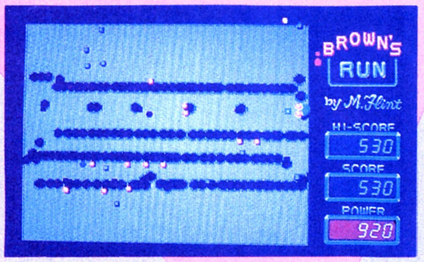

ライトコンディション（初級編）の最後をかざる面。グラフィックが美しいネ。



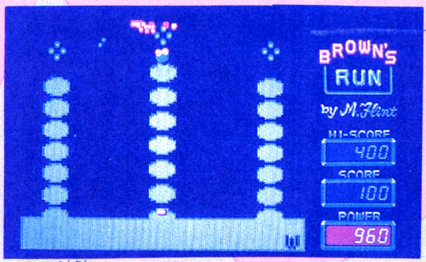

これこそ戦略の面。コレは一面にちらばっているグリンを無計画に回収して、無残にも失敗した結果！

時間が重要なポイント。すばやく上の５つのグリンと中央の３つのグリンを回収してバウンド状態に！

ヘビィコンディション（上級編）の最後の面。上部の"コ"の字型の部分を有効に使ってください。

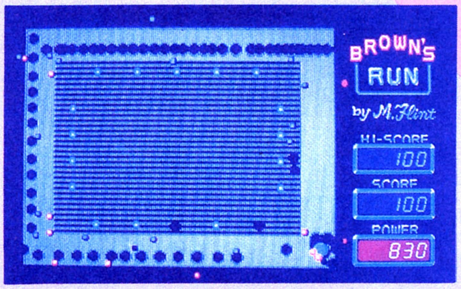



上の面の美しいクリアのひとつ。グリンを回収しながらポリネイトの防御壁を作っている。

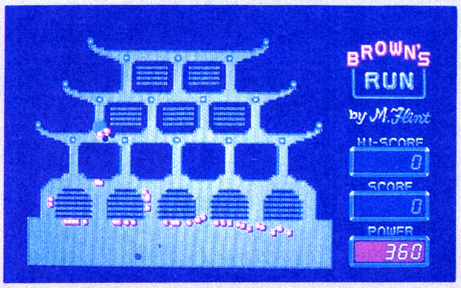



高度な複合動作を要求される面。マイクロブラウンをバックの状態で複合動作を行わないと、前へ進めない。

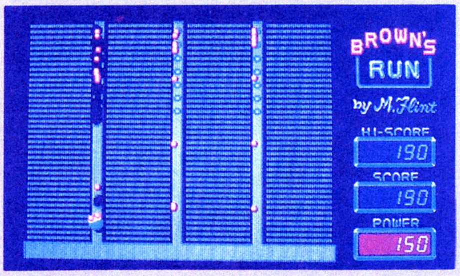
非常にむずかしい面。いろいろ試みてはいるのだが、筆者もまだクリアしていない。



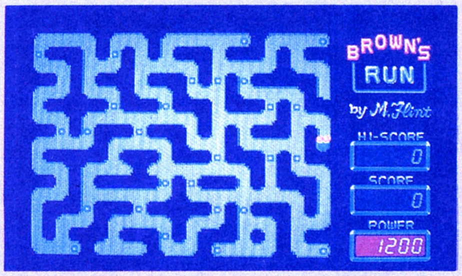

グリンを回収しながら防御壁を作っていくと、わりとすんなりクリアできる。

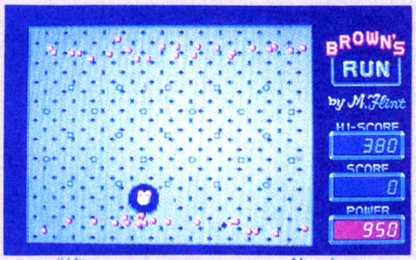



ポリネイトに進行方向をみだされなければかんたんにクリア。わりに楽な面。

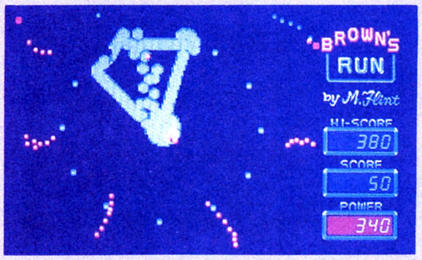



迷路型の面。ポリネイトの攻撃はさほどでないが、グリンを回収する順番をまちがえるとたいへん!!

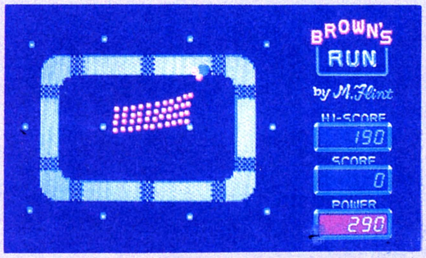





これも忍耐を要求される面だ。小さい穴を埋めながら地味にゲームを進行させるのが確実みたい。



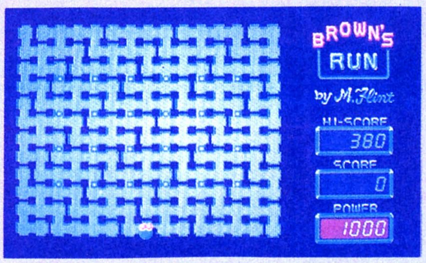

自由にゲームを進行できる面。バウンド状態のマイクロブラウンをどうコントロールするかで面の型が変化。



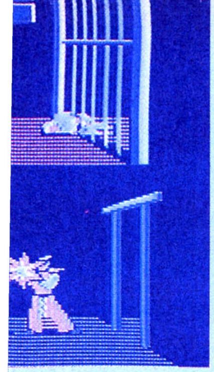

ポリネイトに少しでもふれるとゲームオーバー。持ちパワーが少ない。バックしながらの複合動作が必要。

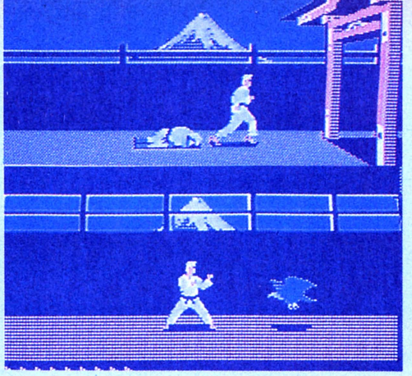
さほど難しくはない。４すみにあるグリンは最初に回収した方がベター。

複合動作をひんぱんに駆使しないとクリアは難しい。ちまちまとグリンを回収するのがセツナイ。

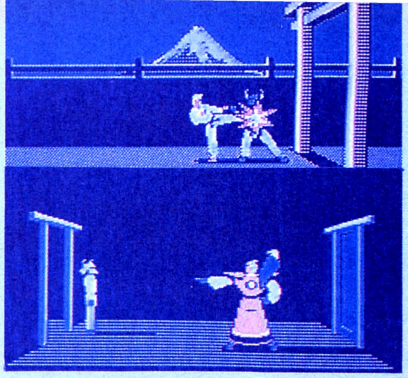



正確なコントロールを要求される面。とにかくポリネイトが出現する前にできるだけグリンを回収しよう！

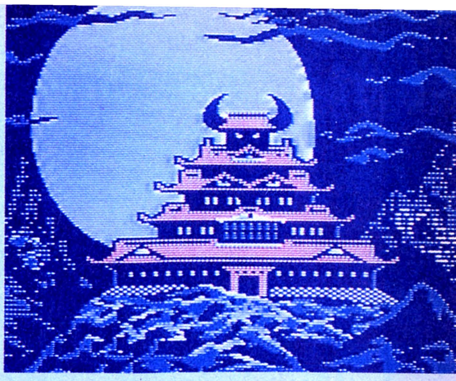




上・外の敵を倒し、要塞内部に入るカラテカ
下・おそいかかる「鷹」



上・1番目の敵に中段蹴りが入った!
下・次々と手下を送り出すアクマ



悪の首領アクマの要塞

# くやしいけれど、アップルはいいね。

国産ソフトもなかなか頑張っているね。でも、やっぱり気になるのがアップル。アクション、ロールプレイ、ストラテジーなど、おもしろソフトが続々登場しているんだ。新作アップルの世界をのぞいてみよう。

## カラテカ(ブローダーバンド)襲いかかる刺客を倒し、マリコを救い出せ!

険しい山の頂上に、残虐な戦士たちに守られた悪の首領「アクマ」の要塞がある。

そしてその地下深く、暗黒の迷宮のなかで、「アクマ」は美しい獲物をうれしそうに眺めていた……。それは「プリンセス・マリコ」である。

さて、キミは「カラテ」の奥義を極めた「カラテカ」(空手家)なのだ。単独で、武器も持たずに「アクマ」の要塞にしのびこみ、「アクマ」を倒し、「プリンセス・マリコ」を救いださなければならない。

きみは正々堂々と戦わなくてはならない。また、ひとときでも気をぬくとすぐに死がやってくる。

これが「空手家」の宿命である。

といったイントロではじまるのが、ブローダーバンドの新作――「KARATEKA」なんだよね。

新作とはいっても、出回りはじめてから半年以上たつから、けっこうみんな知っていると思うんだけど。

「カラテカ」のおもしろさは、アニメの流れるような美しい画面かと思う人がいるかもしれないけれど、とんでもない!! まず、やってみなくちゃ。そうすれば、みんな「カラテカ」の真のおもしろさがわかると思う。

とはいっても、見たことも、やったこともない人がいるだろうから、そんな人のためにも「カラテカ」のおもしろさ、楽しさをさぐってみたい。

まず、楽しいところ――。

「カラテカ」全体にいえるんだけど、こっているんだよね、このゲーム(漢字で凝る、ですな)。

最初のオープニング・アニメーション。「アクマ」の部屋にとじこめられるとき、「アクマ」に命じられる「マリコ」→部屋に入る「マリコ」→「マリコ」がしずしずと入ると、突然ドアがバタンとしまる→くるっとふり返る「マリコ」(このとき、髪がフワッとなびくんだよね)→ヨヨヨと泣きくずれる「マリコ」。

文字にしてしまうと、なんか雰囲気がでないけど、このシーンを見て、「マリコを助けなくては!!」と思わない人はいないだろう。えっ、なに、思わないって? そういう人は、ファミコンで「イー・アル・カンフー」でもやってなさい!!

次は「おじぎ」という、特別なコマンドがあること。なんてったって、「礼に始まり、礼に終わる」武術なんだから(これ、柔道だっけ?)。直立モードで「礼」をすると、ちゃんと相手も「礼」をかえしてくれる。あ～オモシロイ!

それから、アクションゲームにはめずらしく「得点」がないこと。つまり、このゲームは「終わったか、終わらないか」の2種に分けられるんだよね。「何人目」までいっても、よーするに「プリンセス・マリコ」を助けることができなければ、真の空手家とはいえない!

そして、まるで映画のようにストーリー展開がおもしろくできていること(少々ホメすぎかな?)。何度かのヤマ場を通りすぎるたびに「アクマ」がより強い手下を「空手家」にさしむけてくる。「アクマ」との最終決戦の直前に、嵐のように襲いかかってくる「鷹」(こいつがまた強い!! ものすごく強い!! ヘタをすると「アクマ」より強い!! なんてったって、ふつうの生き物じゃないんだから)。その後、「アクマ」を倒し、「マリコ」との……。

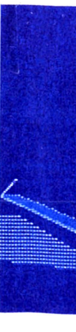
と、じつにストーリーがよくできている。

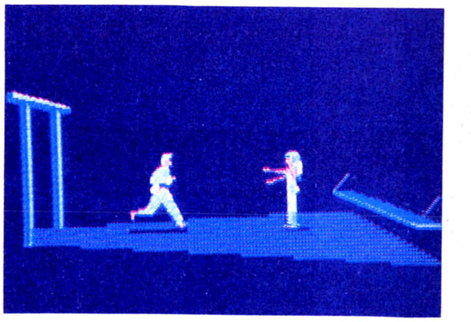
これで少しは「カラテカ」のおもしろさがわかってもらえたかな?

最後に操作特性を。「カラテカ」は「蹴り」「突き」ともに上段・中段・下段があり、キーボード、ジョイスティックともに反応が少しおくれる。

また、「蹴り」は3回までしか続けることができないけれど、「突き」は何回でも連続してできる。しかし、それぞれの間合いが違うので、間合いによって上手に使い分けよう。

このゲーム、間合いさえうまくつかめば、けっこうかんたんにいけるんだよね。しかし、最後まで気をぬかないことが大切だ。それが真の「空手家」の宿命なのだから。





アクマを倒し、マリコに駆けよるカラテカ

ねじりはち巻き　腕まくり　パソコンゲームでワッショイ!!

# コナン(データソフト)リアルタイムRPGの魅力いっぱい!!

キミたち、「コナン」って知ってるかい? 昔、NHKでやっていた「未来少年コナン」のことじゃないよ。アメリカの小説家ロバート・E・ハワードとゆー人が書いたヒロイック・ファンタジーの主人公のことなんだ。それも、そんじょそこらの主人公じゃない。英雄中の英雄で、次々とスゴイ冒険をこなしちゃうという、ロールプレイ大好き人間にとっちゃ神様みたいな人なのサ。

そのコナンがゲームになった。題名もズバリ「CONAN」。これはぜひプレイしてみなくちゃ。

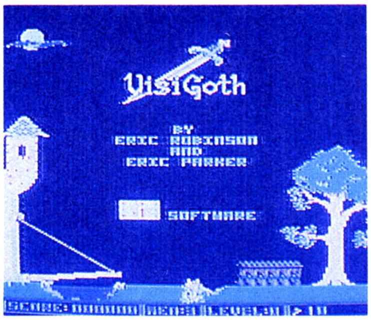
RPGの元祖みたいな小説から生まれたんだから、ぜったいRPGだと思ってたら、なんと一見アクションゲーム風。でも、そこはRPGの本家コナンをとっているだけあって、アクションゲームの形をしたRPGだったのだ!!

最近、日本にも《リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム》なるものが登場して話題を呼んでいるけど、内容的にはイマイチ。単なるバトルゲームになってしまっているね。もっとも、ふつうのRPGですら迷路+バトルゲームの域を出ていないから、リアルタイムRPGに多くをのぞむほうがムリかな、とは思っていたんだけどね。

でも「CONAN」は違ってた。

操作法はじつにかんたん。上下左右にジョイスティックで移動して、あとはジャンプボタン(クルクル回転しながらジャンプするんだ!)と斧投げボタン(斧をブーメランのように投げて、ちゃんともどってくる)のふたつだけ。このふたつのボタンをうまく使うと、面をクリアして次に進むことができる。

えっ? ふつうのアクションゲームと同じじゃないかって? それが違うんだ。プレイしてみるとわかるけど、いったいどうしたら面がクリアできるかわからないような状況にすぐ直面してしまう。矢印のところへ行けばいいとはいっても、そこに行く間には鍵のかかった扉あり、血の池あり、電気仕掛けのトラップありで、モーたいへん。ひとつひとつの謎を解く間にもいやらしい化物たちが襲ってくるから、ゆっくり考えている暇もない。



タイトル。左側の城に入っていくのだ。

とにかく、謎が楽しいゲーム。噂によると1面ごとに違うプログラムが入っているんだって。だから、こんなに凝った仕掛けを用意することができたんだろうね。

日本では″本格派″と銘打ったRPGでも、たいした仕掛けがなくてつまらないものが多い。迷路自体が謎ってのはあくまで2次的要素だと思うんだけど、どうかな? それと、戦闘の要素が強すぎるのも考えものなんだよね。どんな英雄だって戦ってばかりじゃ飽きると思わない?

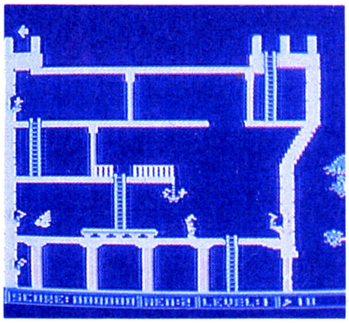
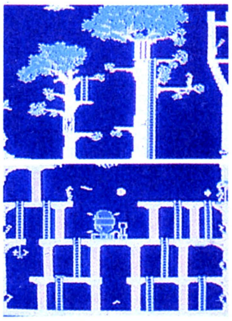
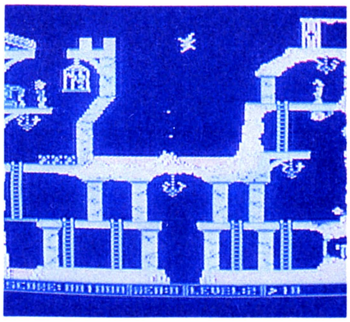
その点「CONAN」はいい。謎は複雑怪奇(っていっても解けないほどじゃない)。それに戦闘は身に火の粉がふりかかるときのみ(カッコイイ!)。だから、気分は本当にロールプレイ。国産のRPGなんかより、ずっとRPGらしいゲームだと思うんだ。

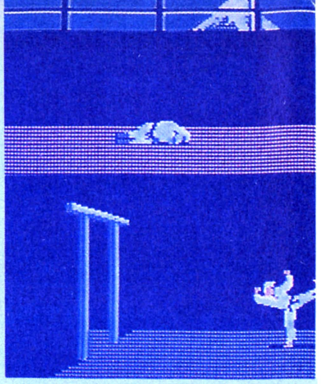
と、ほめっぱなしにしたけど、最後にひとこと。

このゲーム、乱数が悪いみたい。ゲームバランスが毎回違うんだ。内容はいいのだから、そのへんのとこ、もう少し考えてほしかったな。

ま、そうはいっても、国産マシンに移植されたら、キミたちもぜひプレイしてほしいゲームだ。

右・城のなか。コウモリが邪魔をしている。中上・城の裏。大木をのりこえ、左に見える洞窟に入る。扉をあけるには鍵が必要だ。中下・電磁バリア。どうやって電気をとめるか、が問題だ。左・最終面。穴に落ちると前の面へと逆戻り。左上のボルタをやっつけろ!

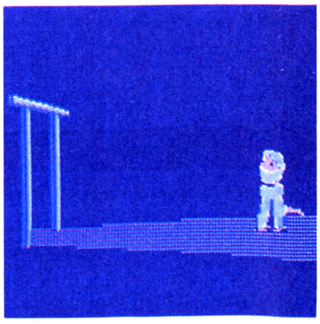






上・途中のワナにかかると、いきなり死亡。
下・最後の敵は、もちろん最強のアクマ

## はみだしオマケ「北斗百烈拳」

えー、筆者からみなさんに、「KARATEKA」の奥義のひとつ「北斗百烈拳」を伝える。これは非常にキケンな技なので、めったに使わないこと(えらそうにいっても、筆者も3回ねらって1回しか成功しないんだよ〜)。やり方は、相手が間合いをつめてきた瞬間、こちらもうまく間合いをつめ、相手が突きを入れてくる寸前に、こちらが突きを入れることだ。タイミングさえあえば、相手に一度も体に触れられることなく、相手を倒すことができる。むずかしいところは、相手が突きを入れてくるタイミングを少しずつ読みつつ連続して突きを入れること。突きを入れるタイミングを少しでもまちがえると、相手はうしろにさがってしまう。相手をさがらせずにいっきに倒すことだ。けっこうムズカシイんだけど、訓練しだいでできるようになるから、ガンバッテください。



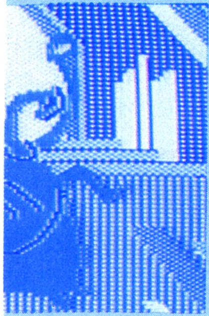
マリコとのキッス。背のびして足をあげているところが可愛い。

# シャドウキープ（トリリアム）アドベンチャーなみの美しいグラフィックRPG

シャドーキープというタイトルにぴったり合ったムードの画面からこの世界は広がってゆくのだ。

まるでボクらの旅立ちの安全を祈ってくれているようなデモンストレーションからゲームに入っていくんだ。

突然、デビルに襲われた正義の魔術師は炎でおおわれてしまう。この世界をこれから守るのはわれわれだ。


この世界では店の人はこんな姿。

トリリアムがSFの名作5作をひっさげて、さっそうとデビューした。トリリアムといっても知らない人がほとんどだと思うけれど、じつはあの教育用ソフトで有名なスピンネイカーの新しいディヴィジョンだ。

デビュー作の5作は以下のとおり。シャドウキープ（アラン・ディーン・フォスター原作）ドラゴンワールド（プライス／リーヴス原作）、フェアレンハイト451、（レイ・ブラッドベリ原作）ランデブー・ウィズ・ラマ（アーサー・C・クラーク原作）、アマゾン（マイケル・クライトン作。コンピュータ用に新たに書きおろし）だ。

では、この中からフォスターの「シャドウキープ」を紹介してみよう。

まずは、物語の背景から――。

何世紀もの昔、ある国にネイカムダンという、とても強力なパワーをもった魔法使いがいた。

あるとき、この国にどこからともなく邪悪が広がりはじめた。それはネイカムダンの居住区であるシャドウキープを中心に国中に広まっていったのだ。

敵の悪魔、ダルブラッドは、ネイカムダンをクリスタルのなかに閉じこめ、塔の奥深くに幽閉してしまった。

この邪悪は、地球上の4つの種族におよびつつあった。その4つの種族とは「ジスタ」、「ルーズ」「ヒューマン」、「サリダー」だ。これらの種族は邪悪の汚染から守るべく、それぞれ冒険家たちを選んだ。そして、この邪悪に立ちむかい、世界に幸運を取りもどすためにかれらを派遣したのだ。

心やさしい戦士たちは、ルーズ（遺伝によりかれらの体は大きく、強い）、4つの種族のなかでもっとも古い血統をもち、魔法も使えるサリダー、とても機敏で、なによりも悪を憎むジスタ、そして、この宇宙に最後に誕生しながらも、"不可能なことはない"との信念と繁殖の速さ、困難に立ちむかう勇気と知性で、またたく間に4つの惑星の長となったヒューマン。

これらの代表がシャドウキープにいるデーモンたちをやっつけるために立ち上がった。

だが、それでもまだ十分ではなかった。えりすぐった代表もひとりまたひとりとやられてしまった。

そして、今、最後のチャンスがやってきた。この世界が邪悪で満たされてしまう前に、もう一度だけ、勇気ある冒険家たちの挑戦が可能だという。

今では、残忍で心ないオベリスクとなってしまった、かつてのシャドウキープを取りもどすために、キミの作った4種族の代表グループは協力して挑んでいかなくてはならない。

説明が少々長くなってしまったが、これで概容はつかめたと思う。

さて、ゲーム展開だが、これはロールプレイなので、ゲーム開始後の内容にはふれずに、最初の部分だけを紹介しよう。

まず、シャドウキープのはずれにあって、なぜかダルブラッドに気づかれていない「ロンリー・イン」から物語ははじまる。

そこに、キミは最高20人までのキャラクターをキープしておくことができる。このなかから9人を選びだして編隊を組み、戦いへと出発するわけだ。

このキャラクターたちにはキミの好きな名前がつけられ、4種族の割合も自由だが、男女の差から生じる制約も多少ある。また、それぞれのキャラクターは、次の5つの技のいずれかに秀でていなければならない。

WARRIORS（戦士。最低4人）

MONKS（僧侶。賢く、洞察力が鋭い）

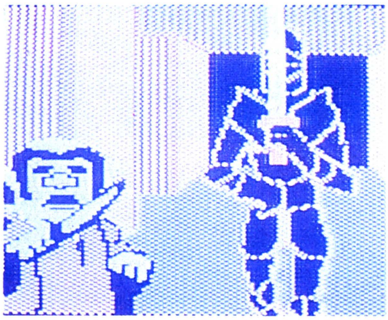
RUNEMAGES（力の神秘の所有者。だれもがお手あげの難解な象形文字を解読できる）

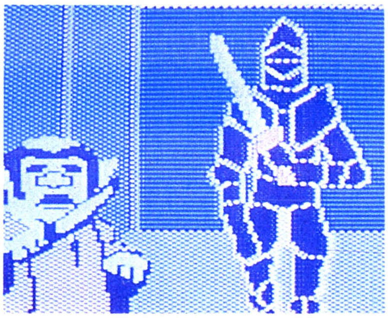
SHADOWMAGES（かれらのパワーを影から引きだせる）

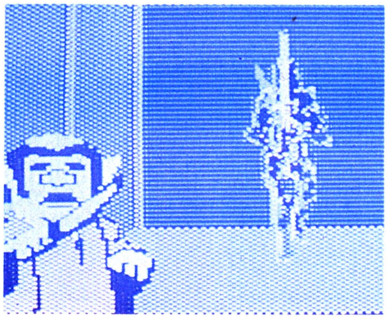
NECROMANCERS（占い師・降霊術師。もっとも恐ろしいもの"死"の向こうを見ることができる）

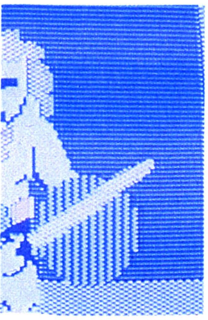
そして、インキーパーはかれらのあらゆる記録を保存しておいてくれる。

種族の特性により、向き不向きはあるものの、たがいに他の成長をうながしたり、さまたげたりする強さや弱さをもっている。だから、エキストラキャラクターをキープしておくことが大切だ。

キミは、この危機を乗りこえ、シャドーキープの世界を旅しつづけられるか？　それとも……。


さっき痛めつけたゴブリンが再び、ヒューマンを連れて戦いをいどんできた。


このメイズの中では、息をつく暇などないほど、どんどん、いろいろな敵が襲ってくる。


次に現れた天敵はトロルだ。


# ねじりはち巻き 腕まくり パソコンゲームで ワッショイ!!

## ピカデリーペア(アクションクラフト)サウンドも、グラフィックも最高の神経衰弱ゲーム

このピカデリーペアが発表されたのは1983年の秋だったが、なぜか今日まで、知る人ぞ知る、超マニア向けのソフトだった。

ゲーム内容は、ひとことでいうとトランプの神経衰弱のようなルールで、36枚の札をめくっていくという単純なもの。ところが開けてビックリ玉手箱、この36枚のカードのそれぞれのグラフィックがたいへんすばらしく、そして音も、おそらくアップルスピーカーを使用しているソフトのなかでは最高の出来だろう。

さて、ゲームの説明に入ろう!

主人公のキミは、ホテルのクラークだ。

今日はこの町に大ぜいのDILLYたちがやってきたので、ホテルは大いそがし。おまけにかれらは2人ずつペアできているくせに、みなかってな部屋に入っちゃった。早くペアを見つけて、ちゃんとチェックインさせないと主任におこられてしまうぞ!

陽気なトラ、目の見えない3匹のネズミ、壺のなかのヘビ、踊るガイコツ、お手玉少年、ひょうきんな犬、おもちゃの兵隊……、わーん、おぼえられないよー!

ヒントはふたつ。番号のついたドアを開けたときのアニメーションとテーマソングだ。これでよく場所をおぼえておいて、ミスが少ない人の勝ちだ! 1～6人まで遊べるよ。

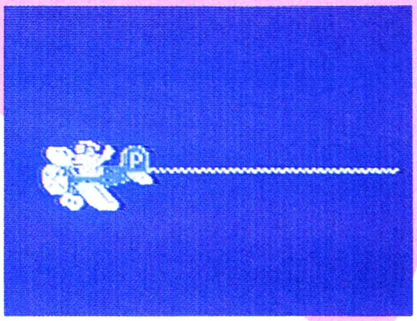
なれてきたら、ほかのモードでもチャレンジしてみよう。最初のスタンダードゲームのほか、3枚1組、4枚1組のモード、また音だけ、絵だけのモードもある。

そのほか、ほんの一瞬しか絵を見せてくれないモードや、なんとせっかくペアになったものの、画面に残ったままという意地悪なモードもある。

というわけで、いろいろ楽しめるゲームなんだ。

単純なゆえに、こんなにおもしろいという好例のゲームだ。

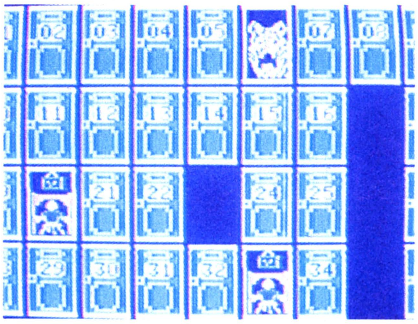
家族や友だちが集まったときなどに遊ぶには絶好だね。



このゲームのオープニングは、ひょうきん犬が操縦する飛行機がタイトルを運んでくるところから始まる。

プレイヤーは、このピカデリーホテルのボーイさん。ペアで来ている宿泊客の部屋にルームサービスを届けにいく。

ドアを開けると、部屋の中ではピアノを引く客や虎など奇妙な客ばかり。ボーイさんは、しっちゃかめっちゃか。

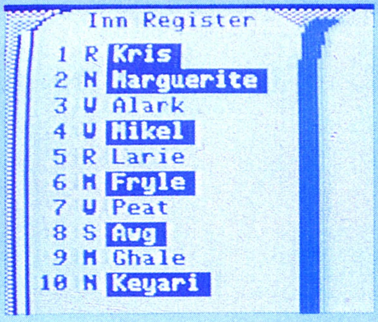


---

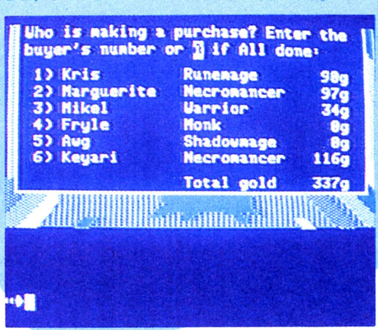
このほか、ロールプレイングにはかかせないSTRENGTH、INTELLIGENCE、DEXTERITY、POWER、LEADERSHIPなどの要素も忘れてはならない。

このRPゲーム、マニュアルの巻末に、使用できる単語の表や武器やスペル、アイテムなどの見やすい表がついていてとても親切。

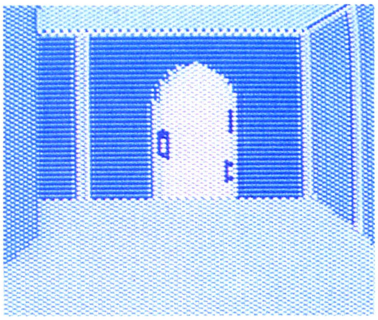
なによりも絵がきれいだし、動きもいいゲームなんだ。



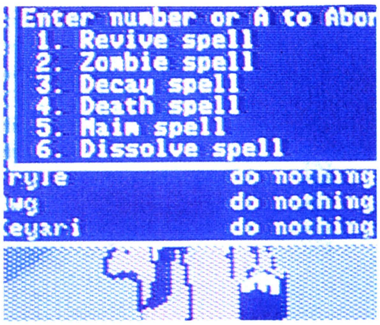
魔法・武器その他を買いそろえてから旅に出る。店に入ると、リストがマルチウインドウ風に出てくる。

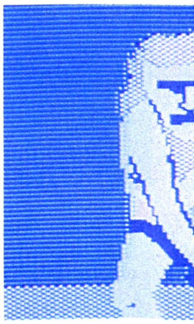



いま自分の持っている物・パワー・知性、その他の状況をいつでも見ることができる。まるでMacのようだね。



この扉の向こうの部屋の壁にはルーン文字(神聖文字)が書かれている。運命的メッセージがそこに!



上・突然、壁の中からゴブリンがアタックしてきた。
下・敵が現れたときはチームのだれが戦うかをセレクト。

# トーク・レビュー 国産RPGソフト評判記

月夜の晩に集まった、いずれもロールプレイングゲームには一家言ある曲者たち。国産ソフトを俎上にのせて、カンカンガクガクのRPG談義。ついつい夜の更けゆくのも忘れてしまいそう。

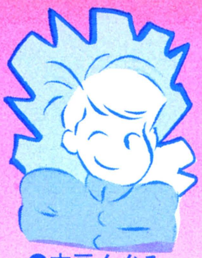
●プロフィール

●キャプテン・ふぉっくす
ゲーム歴は、アーケードゲームから入って7、8年。RPGはアップルものはほとんどやったことがなく、国産RPGのみ。マシンは、PC—98FとFM—7、パソピアにMZ。

●亜蘭仁
フリーでソフトの企画関係の仕事をしている。マシンは、アップルとFM—7、往年の名機といわれたPC—8001。ソフトはアップルが中心。

●孫悟空
ウィザードリー以外のアップル、国産のものは初期からほとんど見ている。持っているマシンは、PK—80、あとはアップル、PC—80mkII。

●ムーンゲート
初期のころからのアップルを持っていて、ウィザードリーの前ぐらいのビルバッチなどのゲームをよくやっていた。C言語が話せる数少ないゲーマー。



●木戸くぐる
パソコン歴2年、RPG大好き少年。アドベンチャーも得意。持っているマシンはPC—88mkIISR。最近、親をくどいてのりかえたもの。

## 日本人向けRPGの入門編 ブラック・オニキス

### アップルのRPGに憧れていた連中が飛びついた

**キャプテン** 今日は、国産RPGソフトをズバズバと斬っていきたいと思います。(笑) まずは**ブラック・オニキス**。日本のRPGのはしりになりましたし、よく売れた、エポック・メイキングなソフトといえると思うんだけど。

**木戸** ボクはアーケードゲームから入っていってたんですけれど、最初のRPGはこれでした。手こずりました。キャラクターを強くしていくのもたいへんだったし、なかなか上へ上がっていけなくて、最初アッタマにきました。

**キャプテン** ボクは、自分のキャラクターを強くしたのは、墓地。3ヵ月ぐらい墓地で修業しましたね(笑)。マッピングするのがめんどうでね。

**孫悟空** ボクはアップルをやっていたせいかもしれないけど、何とか危険を冒さずに歩けないかしら、ということを考えてね。

**キャプテン** 悪かったね、どうせボクはアップル持ってなかったからねー。(笑)

**孫悟空** もう身についちゃってますから。(笑)マップを作った段階でだんだんキャラクターを強くしていって1回セーブしてもう一度リセットかけておくと、また同じところで、違うキャラクターがいてお金をとれるという……。

**キャプテン** セコイのね。(笑)

**孫悟空** そうなの、要するに電源切らないで続けようということを考えるもんで……。

**木戸** あ、それ聞いたことある。セットアップするとまた……。

**亜蘭仁** ただ、どのキャラクターが現れるかわからないから、お金を持ってないのがくることもあるし……カンですよね。

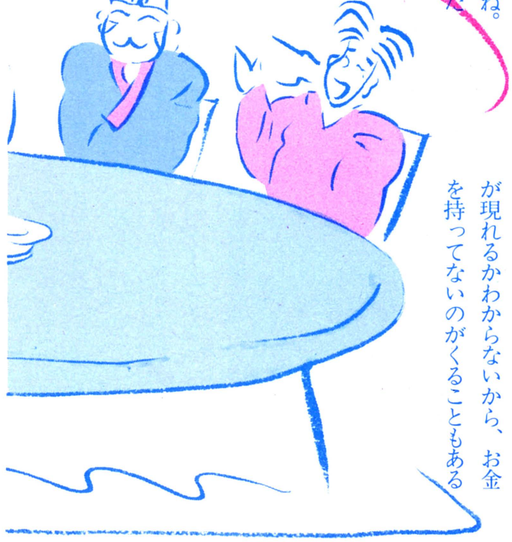
**キャプテン** キャラクターは5人とも拾わずに、自分で作ってやるの?

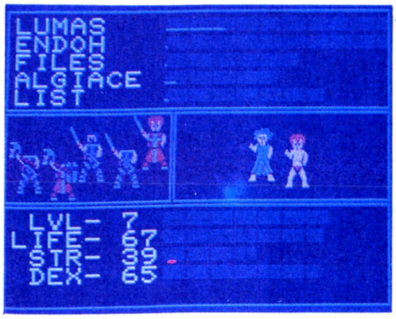
**亜蘭仁** そう。AからZまでつくって26人やって、性能のいいやつだけピックアップして組まして、ある程度、装備のいいパーティができるんです。あとマッピングをちゃんとして、2日で済んじゃったんです。

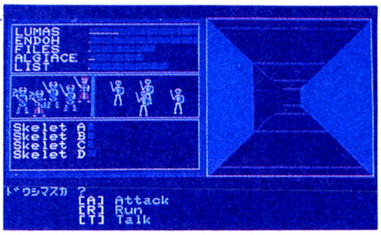
**キャプテン** 2日はすごい!!

**亜蘭仁** キャラクターの育て方とマッピングの技術なんですよね。

**孫悟空** テンキーなんか使うところなんか、かなりアクションゲームっぽい。その点、日本人が本格的RPGに入る入門的ゲームとして効果があったんでしょうね。





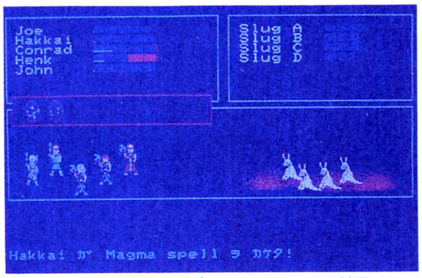




不朽の名作、ブラック・オニキス。グラフィックスが美しく操作方法もアクションゲーム感覚。PC88・PC98以外にもX-1、FM-7の合計4機種でウツロの町を探検デキル。日本のRPGブームはこのゲームから始まった。

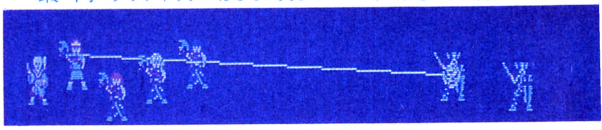
**ムーンゲート** コマンドが多くないから、マニュアルと首っぴきにならなくてもできるしね。あとリアルタイムでしょ、ぜんぶ。
**キャプテン** アップル持ってなくて、外から指くわえてRPGはおもしろそうだなと憧れていた連中、つまり、ボクとか木戸クンなんかが最初とびついたんですよ。(笑)ね? これはRPGの入門編だと思う。魔法がないのも、わざとなくしたんだと思いますよ。

## グラフィックの良さが人気を呼んだ

**孫悟空** そうらしいですね。それとキャラクター作るのがちょっと変わっているでしょ。服装や髪型を選ぶっていうかたちにもっていったんですよね。
**亜蘭仁** このゲームが人気が出たのは、グラフィック・システムのよさだと思いますね。**ウィザードリー**なんてゲームとしてはおもしろいけれど、文字ばっかりでとっつきにくいでしょう。とにかくはじめてのRPGなんだから、広めるっていうことが第一だったわけですよね。きれいな服とか装備とかがグラフィックで現れると、それにつられてってことがあるでしょ。うまいですよね、日本のユーザーをひきよせるのが。あと内容自体は、ちょっとがんばれば最後までいけるということでね。
**キャプテン** 日本人に向けてよく考えて作ってあるといえるかな!?
**ムーンゲイト** 日本人てテマのかかるのはいやなんじゃないかな。マニュアルをぜんぶ読んでなんていうのはやっかいでね。このブラック・オニキスなんかは1時間で楽しめるっていうゲームじゃないですからね。その点では**ファイヤー・クリスタル**なんか、コマンドは少ないし、とりあえず動かしていって楽しめるよね。



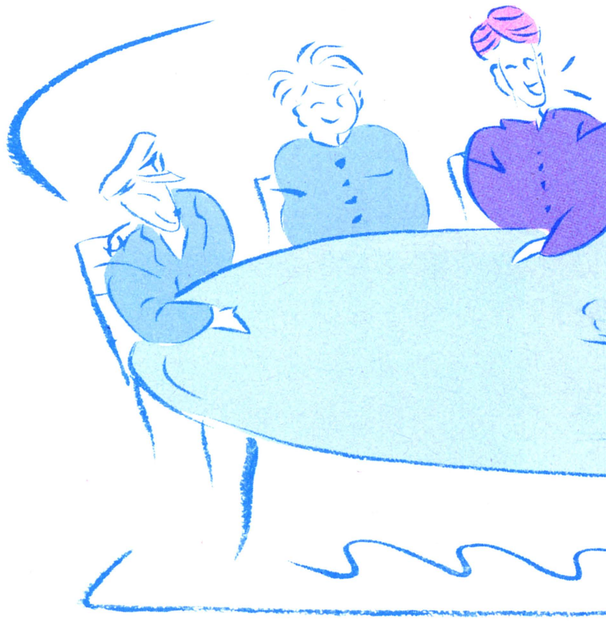
ファイヤー・クリスタル。ブラック・オニキスの続編。グラフィックスはさらに美しくハデになり、思わず興奮。



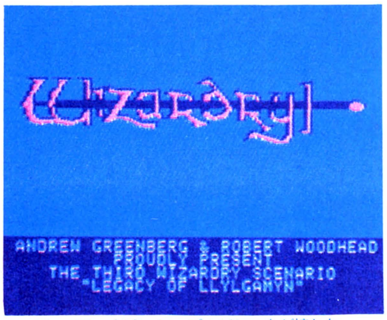
# ファイヤー・クリスタルのグラフィックは買うけど…

## グラフィックがいいだけ、スピードに難あり

**亜蘭仁** ファイヤー・クリスタルの魔法も、グラフィックが非常におもしろいんだけれど、ちょっとやるとあきちゃうんです。ウィザードリーのスピーディなバトルシステムに比べると、グラフィックの分だけスピードが落ちるからイライラしちゃうんだよね。



**木戸** それはいえますね。
**亜蘭仁** グラフィックというのは、ユーザーをつかまえるインパクトという点ではいいんだけど、いったん内容に入ってしまうと、逆によけいなものにもなってしまうんですね。
**キャプテン** 寺院とアリーナと町の外と、出れないところがあったのが、ずっと続いていってついに宇宙に行っちゃう!
**亜蘭仁** アップルに比べると、でもやっぱり歯ガユイね、日本的な加工がしてある。
**キャプテン** アニメが好きな国民だから、マンガチックになっていくのは仕方がないとは思うけどね。
**孫悟空** ユーザーが頭の中で自分の世界を作っていくというような、現実のグラフィックにとらわれないでね、自分で描いていくというふうになりたいけどね。
**キャプテン** ファイヤー・クリスタルの速度はどう?
**木戸** 魔法のとき以外はイライラはないですね。僕はいちおう、最後までいきました。
**孫悟空** このゲームは時間制限がないでしょう。ウィザードリーなんかは年をとって、老衰するの。それにかこつけて、1、2とやって、3では孫がでてくるんですよ。そういう時間的な経過というのは今のところ国産RPGには見あたらないですね。
**亜蘭仁** でも、それは多くを求めすぎというものですよ。ほんとうに、コンパクトに入門を目ざしたものですよ。
**木戸** 戦士を魔法使いに変えたあと、レベルが上がっていくと洋服が変わっていくんですよね。それ



ウィザードリー(I)、アップルがない人が憧れた。

で強くなっていくんだというのが実感できて、ボクはよかった。

**孫悟空**　エンターテイメントの要素が強いのがよかったと思うね。

**ムーンゲイト**　日本で、やっとまともに遊べるRPGができたというところじゃないですかね。

**キャプテン**　ブラック・オニキスとファイヤー・クリスタルというのは、やっぱり日本のRPGとしたら、エポック・メイキングなんだと思う。このふたつがなければ、始まらなかったという点でね。

## 迷路を複雑にするよりしかけに凝ってほしい

**亜蘭仁**　確かに、だれにでもやらせちゃうという点では、すぐれてるとは思うんだけど、ほめ倒しっていうのはまずいと思うんだよね。〝RPGの本格派〟とかっていうのはどうも。ゲーム・システムとして成長していくのをかえって妨げちゃうと思うのね。あのふたつがRPGの完成品では決してないと思うんだ。

**孫悟空**　アップルの奥行きの深さを切り売りしてる…

というかたちかもしれない。

**ムーンゲート**　アメリカではRPGにしたって長い歴史があるわけでしょ。日本人に紹介したわけ。アップルのに比べればRPGそのものとしてはつまらないかもしれない。でも、いちおう98でも動くし(笑)、そういう制約の中での入門編ですよ。

**亜蘭仁**　ただ、ファイヤー・クリスタルのほうがおもしろくなくなったという声があるんですよ。2弾、3弾といく場合、迷路の複雑さだけが増加していくっていうのはどうかナと思うわけ。もっと、ストーリーやしかけのほうに凝ったほうがいいと思うんだけど。たとえば**ウルティマ**なんかIIIになるほうが、迷路はかんたんになる。

# 夢幻の心臓・ファンタジアンはウルティマものの入門編(!?)

## RPGはアドベンチャーゲームの窮極の形

**孫悟空**　そこで出てきたのが、**夢幻の心臓**。あれはウルティマを意識したものですよね、バトルがないとか、面倒なものはとっちゃってるけど……。

**キャプテン**　ウルティマものの入門編という感じ。

**ムーンゲート**　**ファンタジアン**はウィザードリー、とくにIIIを意識してる。

**キャプテン**　ボクはマップがいやで、ファイヤー・クリスタルはやらないんだ。コンピュータの前にいてゲームやってるのに、なんでまた別に鉛筆と方眼紙を使わなきゃならないかってね(笑)。

**亜蘭仁**　ゲームに対する考え方なんだと思うんだけれど、複雑にする以外にゲームとしての広がりってあると思うんですけどね。

**ムーンゲート**　アメリカ人って短期間で解こうなんて思わないのね、1年かけても楽しみながらやっていってるけどね。

**キャプテン**　でも、マッピングなんて、3次元迷路のソフトやっても意味ないと思うね。なんか超マニアだけの方向にいっているような気がする。危険だよ。

**亜蘭仁**　それからウルティマIIIのバトルシステムを、何のためらいもなく(笑)もってきてますね。

**木戸**　ファンタジアンを見て、ほんとうにびっくりしたんですよね。ああいうたぐいのRPGははじめてだったから。

**ムーンゲイト**　ファンタジアンは謎ときがおもしろいんですよ。アドベンチャーゲーム的なストーリーの楽しさがありますよ。

**亜蘭仁**　結局、マッピングの方向ばっかりに行くと、あきられるでしょうね。僕も最初はおもしろがってマップを作ってたんだけれど、3つか4つやるともういいやって感じになって…(笑)。

**キャプテン**　ノー・モア・マッピング!!(笑)

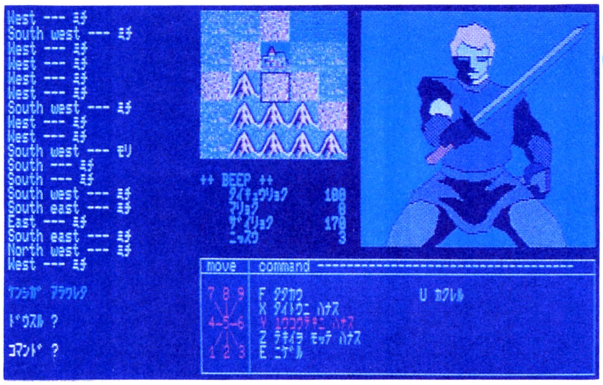
**亜蘭仁**　迷路にしても、もっと臨場感でもあれば楽しいと思うけどね。たとえば迷路に入るとき入口にロープをつけて、それをもっていけば、もどれるということをしないのかなと思って……。

**木戸**　ああ、そうだ。でもそうなるとアドベンチャーじゃないかな。

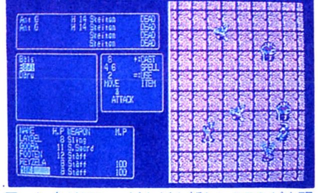
**キャプテン**　でもRPGって、アドベンチャーの窮極のかたちだからね。

**亜蘭仁**　ボード盤のRPGってありますよね。結局、あれをふたつに分けたのが、コンピュータのRPGとアドベンチャーゲームなんですよ。ボード盤RPGのマップとバトルを採ったのがRPGで、会話のおもしろさを採ったのがアドベンチャーだと思うのね。最初はいっしょのものなんですよね。両方ともエッセンスだけをとってきたというわけで。だから、ジャンルにこだわるよりは、おもしろさを追求していけばいいと思うんだけど。

ウルティマII。RPGの最高峰といえる。ファンの数も世界最大。

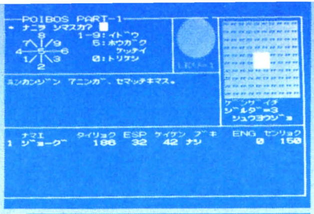


夢幻の心臓。ブラックオニキスがウィザードリータイプのRPGならばこちらは、ウルティマタイプ。キャラクターがよくできていた。

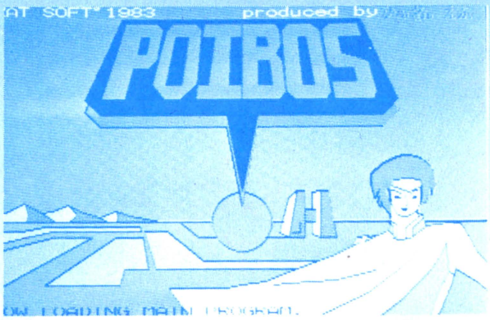


ファンタジアン。どんどん新しいRPGが出現。

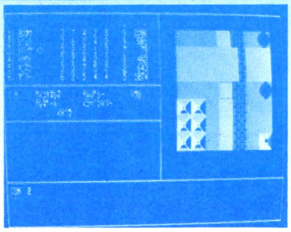
# 知る人ぞ知るおもしろさ ポイボスとサイキックシティ



ジミな画面だったけど、オモシロかった。（ポイボス）




ポイボス・パートI。たぶん日本では一番古いRPG。



サイキックシティ。SFのRPG。

## ストーリーがとてもよくできていたポイボス

**キャプテン**　ボクとか孫悟空がいうRPGのはしりっていうのは、ポイボスだね。とてもよくできていた。おととしぐらいかな。

**木戸**　あれ、ボクは気がつかなかったなあ。

**亜蘭仁**　広告が悪かった。あの絵を見て、もうひどいソフトだって思っちゃった人きっといたよ(笑)。

**キャプテン**　シェイプアップされてるから飾り気がなくて華やかさには欠けるけど、ストーリーはとてもよくできていた。それにけっこうむずかしいんだ。

**孫悟空**　ぼくはリバイバルでやったんだけど、ちょうどダンジョン離れのときだったから、とびついちゃった。武器もお金で買うんじゃなくて、バトルでぜんぶ奪うの。エネルギーはどんどんへってくるから死にもの狂い。

**キャプテン**　追いかけてくるんだけど、敵か味方かわからない、その緊迫感がなんともいえない。

**孫悟空**　とても人間くさいんだね、仲間を集めていくんだけど、集めた仲間が反乱を起こしたり、復しゅうしたり(笑)、人間と人間の関係が出てくるわけ。

**孫悟空**　1回やっても、またやってみようと思うもの。過程がとても楽しい。

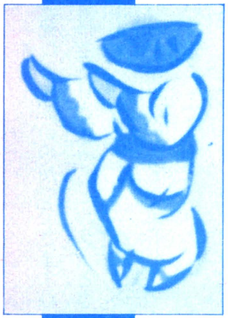
**亜蘭仁**　たぶん、それはRPGを意識して作ったんじゃないと思うんですよね。おもしろいゲームを作ろうとして、いろいろやっていったらRPGっぽくなっちゃったと思うね。

## 魔法使いと小人のワンパターンはもうイヤ

**亜蘭仁**　RPGって限定されたものじゃないはずだよ。役割りゲームの延長ですからね。ファンタジアンなどに関していえば、アメリカのRPGに影響されすぎてはだめですよね。こちらにおもしろいかどうかは、また別だもの。

**ムーンゲート**　アメリカでは、ドワーフとかそういう世界がピンとくるけど、こっちはそんなのないわけでしょ。だったら、一つ目小僧とか、もっと日本的なものにしたっていいわけだよね。

**孫悟空**　サラリーマンもののRPGがあったっていいじゃない(笑)。



**亜蘭仁**　アドベンチャーだと、世界はわりと広いのに、RPGってなぜかファンタジー、せいぜいSFでしょ。それが作りやすいのかもしれないけど。

**キャプテン**　サイキックシティは最近88でもでたの。非常にいいですよ。お金のない世界、超能力、まあ魔法みたいなものだけど……。

**木戸**　絵をちょっと見たんだけどむずかしそうだったなあ。

**キャプテン**　いや、そんなことないよ。パーティを組んで、隠されている仲間を集めて脱出するというストーリー。ポイボスのいいところを取ってグラフィックを強化したっていうところかな。もっとヒットしていいと思うね。

# 国産RPGの新しい方向をさぐるソフトが出てきた！

## リザード、ドラゴンスレイヤーほか

**孫悟空**　**リザード**なんかは、アニメの要素をとり入れて、とっつきやすい工夫はしているんですよ、小さな子供でも喜ぶ。

**木戸**　リザードはやってみたい。

**キャプテン**　60のユーザーは狂喜乱舞したね。

**木戸**　TVの怪獣みたいなのも出てくるんですって？　音もけっこういいって聞きましたよ。

**孫悟空**　仕かけもけっこうよくやっているって評判ですよ。

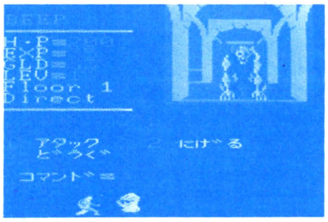
最近、88ではやっているのは、**ドラゴンスレイヤー**と**ハイドライド**。

**木戸**　ボクはドラゴンスレイヤーは飽きちゃったなあ。

**キャプテン**　ボクは好きだねえ。あれはゼッタイ好き!!(笑)。

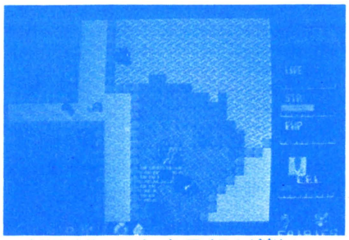
**ムーンゲート**　きみはきっと暗ーい楽しみ方してるねえ、かなり特殊じゃない？(笑)。

**キャプテン**　あれはね、自分の想



リザード。PC-60ユーザーの星。

ドラゴンスレイヤー。日本独自のアクションRPG。



ハイドライド。マジック・アイテムが楽しい。

ねじりはち巻き　腕まくり　パソコンゲームでマッシグイ!!

像する世界を作っていけるんだ。桃源郷だよ(笑)。複雑な要素はまったくないし、操作はラク!! アクションだって気がむけばやれるし、自由に選択できる。タモリみたいなキャラクターだってあるし、お楽しみが盛りだくさん。年とったのかどうかしらないけど、軽いゲームがよくなっちゃって…(笑)。

**木戸** ぼくはハイドライド終わっちゃった。あれは宝物をみつける楽しみだと思うけれど。

**孫悟空** MAP不要だし、ラク。

**ムーンゲート** むずかしいのはテンキーの操作ね、方向を変えてうまく逃げないと、後ろからぶつけられてすぐ死んじゃう。88でやると、もう目がチカチカ。

**孫悟空** X1でやると、生き残ったという緊迫感がけっこうある。

**キャプテン** あ、思いだしたけど、**カレイジアス・ペルセウス**。

**孫悟空** あれは、画面をきれいにしたくて、それだけに力を入れて内容のほうが、どうもね。

**木戸** やたらマップかくのがむずかしかった。

**キャプテン** またまたマップだ!! 絶対にやらないぞ。(笑)

**亜蘭仁** あれは操作性がにぶくて動きが悪いですよね。でも、アクションものっていうのは、ひとつの方向性は示していますよね、アメリカにはなかった…。

**ムーンゲート** 頭を使わずに、それなりに楽しめるんですよね。

**キャプテン** またまた、思い出しました、**アマゾン学術探険隊**。

**木戸** アーッ、出ましたね!!

**ムーンゲート** 一度穴なんかに入るとマップが消えちゃう。あまりにも意味がなくて疲れちゃうだけ。(笑)

**木戸** ボクもやりました。入り口はみつけたんだけれど、どうも終わったという気がしなくてヘンだった。

**孫悟空** アメリカでも新しい方向をみつけようとして手を出したやつなんでしょうけれど、やっぱり毛色が変わってるね。

**キャプテン** ぼくはアルマジロの絵のほうが、よっぽどおもしろかったよ(笑)。あ、それで思い出すのが、**アリババ**。

**一同** オッ!

アマゾン学術探険隊。大味だが、それなりに。

カレイジアス・ペルセウス。これもアクションRPG。

**亜蘭仁** すごいのがでてきますね。

**孫悟空** 日本版みるとガクッときますよ。やっぱりアップル版はいいの。音からしてアラビアーッという感じ、ですよ。

**木戸** キャラクターがむずかしいから……。

**孫悟空** そうね、キャラクターにこだわる人はいるでしょうね。

**キャプテン** あのキャラクターでぼくなんか創造性を刺激されるけどねえ。速度をギセイにしてないからね。ただ、疑問に思うのは、いつでも呼び出せて、いつでも帰せるというあの安易さ! あれは許されるのだろうか。

**孫悟空** そこが楽しいところじゃないの。

**ムーンゲート** ボクは、アップルでちょっとだけやって、音楽を楽しんだだけ。

**亜蘭仁** いろいろな方向を模索しているみたいだけど、やっぱり主流はファンタジー。

**孫悟空** 結局、作りやすい。

アリババ。名付けて集団RPG。

# おもしろくなければゲームじゃない!!

## 日本独自のロールプレイを考えてほしいな

**キャプテン** 最後に、国産RPGソフトへの注文をひとことずつ。

**孫悟空** まず、さんざん出ましたけど、ダンジョンを作らない方向で考えてほしい。それと、アメリカのRPGの主流であるファンタジーにこだわらないで、世界を広げてほしいということですね。

**キャプテン** 横文字じゃない、日本の神話とか民話、それだけにとどまらないで、中国のもの、たとえば西遊記なんか、できるよね。

**亜蘭仁** ぼくは中国4部作シリーズを書いていまして、やっと三国志を終えたんです。あと西遊記、水滸伝、金瓶梅をやっていこうと思ってます。

**キャプテン** ぼくは紅楼夢なんです。(笑) とにかく登場人物に親近感が持てて、ピンとくるキャラクターをもってきたいですね。そして内容を練っていく。ただし迷路ものはもうけっこう、おまけとしてならいいけど、迷路がメインになるのはもうつまらない。

**亜蘭仁** ぼくはふたつの方向を望んでます。ひとつは、今のRPGって、ポイント稼いでお金を増やし、財産を作っていくという、小市民的発想のものが多いけど、もっとダイナミックな展開がほしい。もっと小説的手法で、起承転結のしっかりしたものが出てきてほしい。むずかしくするというのではなくね。できると思うんです。

もうひとつは、何度でも遊べるもの。目的を達成するのにいろいろな方向でやっていけるもの。ドラゴンスレイヤーやポイボスの方向かな。目標達成が一直線上にあるのではなく、ということです。

**ムーンゲート** 日本では受け入れにくいかもしれないけど、ぼく個人の趣味でいうと、時間をかけてひとつひとつ謎を解いていくというようなもの。ストーリー性があってじっくりと考える、謎解きの要素が大きいものを望みますね。もうひとつは、アーケード的要素を大きくして、こちらは2、3日でとけて、その間の動き、変化をつけて楽しむもの。このふたつの方向ですね。

**木戸** ボクは、アーケードゲーム的要素をとり入れてほしい。トラップをなくして、メッセージなんかはふやしてほしい。ボクは、はっきりいってRPG好きなんです。マップだってそんなにいやじゃないから。

**孫悟空** もう、2~3本はだいじょうぶでしょう。それだけ力があれば、若いしね(笑)。

**キャプテン** マップつくるのは、体力だもの、ホント。

# 大好評!! 隠れキャラクイズに続くクイズシリーズ第2弾!! アドベンチャーゲームクイズ49

やぁ、4月号の「隠れキャラクイズ39」どうだったかな? ずいぶん好評だったみたいで、みんなからのハガキもたくさんもらったよ。そこで、今回はアドベンチャーゲームのクイズをやってみようと思うんだ。もう解いてしまった人は「あぁ、あの場面はこうだったなぁ」と思い出しながら、これからやろうと思っている人はこのクイズを参考にしてやってほしいな。

## ACT1 ハドソン編

### デゼニランド

Q1 「インターナショナルバザー」でデゼニランドのゲートから中へ入らなければいけないのだけれど、チケットを買うお金はどうやってつくればよかったかな?
1. ゴミバコからひろう
2. ロッカーを開けて手に入れる
3. 受付のおネエさんからもらう

Q2 お金を手に入れたのはいいけれど、どこでチケットを手に入れればよかったかな。
1. ヤクザから買う
2. もちろん受付で買う
3. ゲートを入ってすぐの草むらの中

Q3 「瀬戸内海の海賊」で、左の部屋にあるキャビネットを開けるにはどうしたらよかった?
1. 呪文(じゅもん)をとなえる
2. カギをどこかで見つけてそれで開ける
3. 水をかけてシールをはがす

Q4 「ジャングルクロス」でボートに乗った後、どこかで降りなければいけなかったけれど、どうすればよかったかな?
1. 向こう岸へ飛びうつる
2. ボートを降りて川を泳ぐ
3. カバの背中にのせてもらう

Q5 「ホラマンション」で、おばけピアノにコウモリの血をあげなきゃいけなかったけれど、さてそのコウモリをとるときに使ったものはなんだったっけ?
1. 火の玉
2. ナイフ
3. 聖書

Q6 ある所でシャベルを手に入れて土を掘ったら人形が出てくるのだけれど、この人形、何に使ったかな?

1. おばけから自分の身を守るお守り
2. ドアを開けるために使うアイテム
3. エレベーターに乗るためのアイテム

Q7 「梅下パビリオン」で、レーザー網を突破するにはどうすればよかったかな?
1. スイッチを切ってしまう
2. ジャングルクロスでつかまえたヘビの入っているツボを置く
3. レーザー網に突っ込んでみる

### サラダの国のトマト姫

ADV1

Q8 道端で倒れているガキを助けてやりたいのだけれど、どうしたらいいかな?
1. アメをあげて話を聞いてみる
2. 水をくんできて飲ませてあげる
3. 無視して先へ進んでしまう

Q9 御奉行所へ入ろうとしたら追いだされてしまった。どうすればいいかな?
1. 土下座(どげざ)してなんとか頼みこむ
2. 横の戸からうまく入ってみる
3. 塀(へい)をのりこえて入りこむ

Q10 本屋のアンケートにはなんて答えればいいかな?

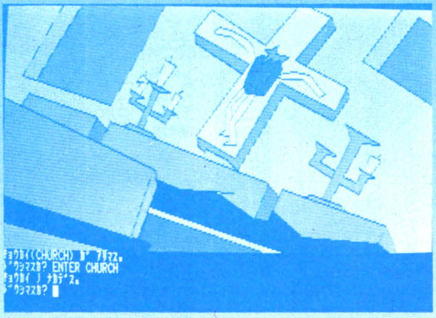
ねじりはちまき 腕まくり パソコンゲームでワッショイ!!

1. 御奉行所の牢屋にいた人質から聞いた合い言葉
2. ファンロード
3. BEEP

Q11 教会に入ったら十字架にイチゴがはりつけられていたよ。さて、この先どうしたらいい?
1. ロウソクをつける
2. 祈ってみる
3. 盾で呪文を受ける

## ADV2

Q12 ピーナッツの家では、ピーナツを手に入れないといけないんだけれど、どこにあるのかな?
1. ピーナツ家の畑をみる



2. お皿の上
3. ピーナツ家の息子をたたく

## ADV3

Q13 ウォーメロンの倒し方は?
1. 木でたたく
2. セーバーでぶったぎる
3. 逃げる

## ADV4

Q14 ここのお城の中へ入るにはどうしたらいいかな
1. ロープをのぼる
2. 秘密のぬけ穴から忍び込む
3. うしろへ回って畑をたたく

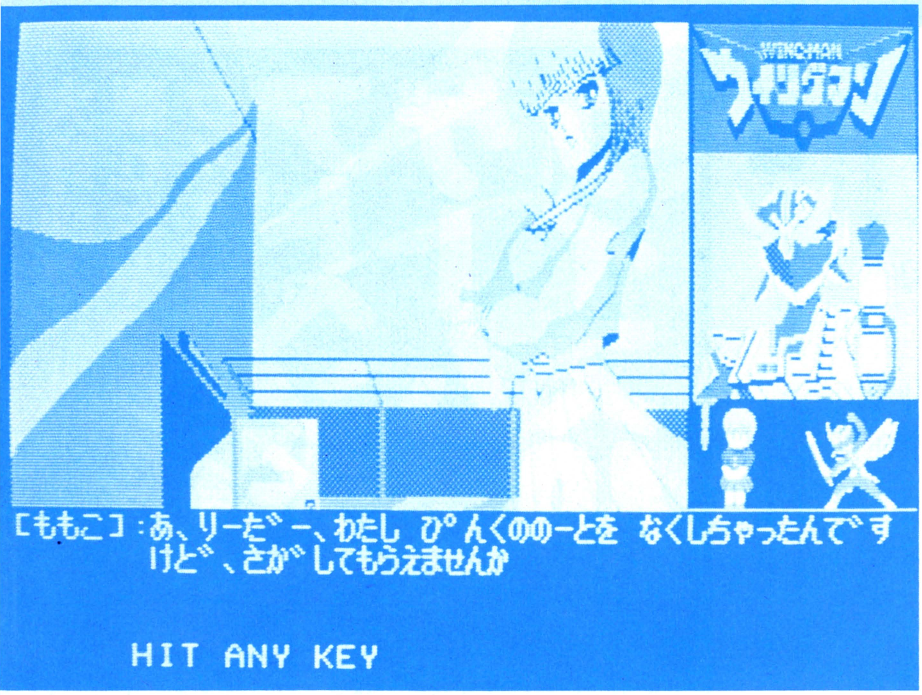
Q15 カボチャ大王のきらいだったものは?
1. あおむし
2. なっとう
3. たばこ

# ACT2 エニックス編

## ウイングマン

Q16 教室で手に入るピンクのノートには何が書いてあったかな?
1. 魔法のこと
2. ただの落書き
3. 桂正和のサイン

Q17 屋上の桃子ちゃんに、ノートを渡すともらえるものは?
1. 海の水の入った小ビン




2. 桃子ちゃんのハンカチ
3. 桃子ちゃんのキス

Q18 水飲み場で福本君からもらえるものは?
1. タバコ
2. マンガ
3. ガム

Q19 保健室には、キータクラーが落としていったブレスレットがあるんだけれど、さて、そのブレスレットはどこにあるかな?
1. ベッドの枕の下
2. カーテンのうしろ
3. 戸だなの中

Q20 体育館にいるきよみちゃんからもらえるものは?
1. ライター
2. えんぴつ
3. 手紙

Q21 職員室で手に入れられないものは?
1. 机の上の万年筆
2. 本たてにある桂君のマンガ
3. ひき出しの中にあるカギ

Q22 裏庭には、どうやったら行けたっけ?

1. ドリムノートに書く
2. ある人から場所を聞き出す
3. 上へ2歩、下へ3歩歩く

Q23 焼却炉の中にドリムノートがあったのはいいんだけれど、どうすればとれるかな?
1. チェイングする
2. 呪文をとなえる
3. パワーUPさせる

Q24 ポドリムスの牢屋の前でブレスレットが光りだした。なにかあるみたいなんだけれど、さて、このブレスレットの効果はなんだっけ?
1. あおいさんのブレスレットと同じように変身能力がある
2. これをはめると、変身(チェイング)ができなくなってしまう
3. 美紅ちゃんを助けるのに使う

## エルドラド伝奇

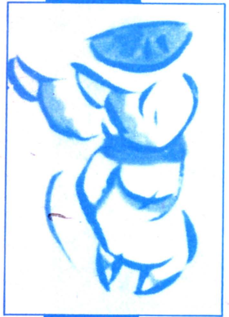
### 第1章

Q25 家の中へ入ったら部屋が真っ暗だ。さて、どうする?
1. 机の電気スタンドをつける
2. 懐中電燈をつける
3. 天井の螢光灯をつける

Q26 机を開けるとVTRテープが出てきた。この中には、エルドラドGAMEのプログラムが入っているのだけれど、どうやって見つけたらいいかな?
1. ENIXへ持っていく
2. VTRに入れてそのまま
3. プロテクトをはずす

Q27 第1章のキーワードはなんでしょう?

# ねじりはち巻き 腕まくり



1．北斗七星
2．モロボシ
3．イツツボシ

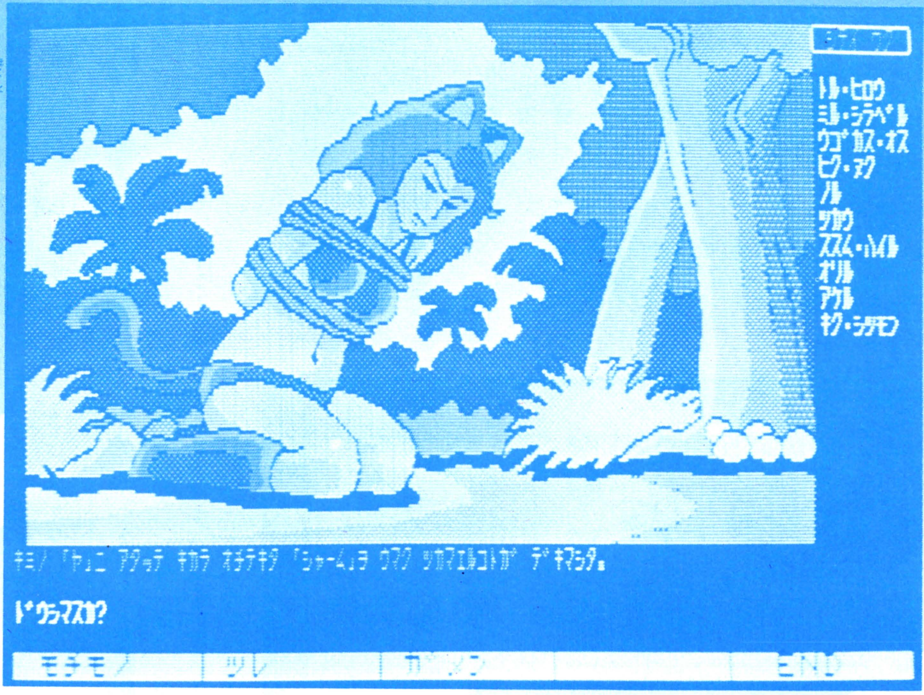
**第2章**

**Q28** 予言者エイダの呼び方は?
1．祭壇の上に水晶玉をおく
2．呪文をとなえる
3．かくしコマンドのHELPを押す

**Q29** 怪獣につかまえられているマングースの助け方は?
1．目に矢を射つ
2．腹に矢を射つ
3．シッポの先に矢を射つ

**Q30** 薬草を守っているヘビのやっつけ方は?
1．マングースを使う
2．ナイフで殺す
3．矢を射つ

**Q31** シャム族のネコのやっつけ方は?
1．ミネアにささった矢をとっておしりをねらう
2．相手の弓矢をこわす
3．木をゆする



**Q32** 第2章のキーワードは?
1．ネコガミノミチビキ
2．オヤジノイビキ
3．アタラナイクジビキ

**第3章**

**Q33** どうくつの中にいたら、敵にかこまれてしまった。さて、どうする?
1．さっきとらえたシャームを使う
2．ぬけ穴から出る
3．逃げる

**Q34** どうくつを先へと進んだら橋がなくなっていた。さて、どうする?
1．ロープをわたす
2．近くにある岩を置く
3．ジャンプする

**第4章**

**Q35** 海の中にエルドラドの入口があった。さて、どうやって開ける?
1．猫の像に金の指を置く
2．水中銃を使う
3．スイッチを押す

**Q36** 4番目の猫神のところではダレを呼べばいいのかな?
1．エイダ
2．ケミィ
3．ミネア

## ACT3 スタークラフト編

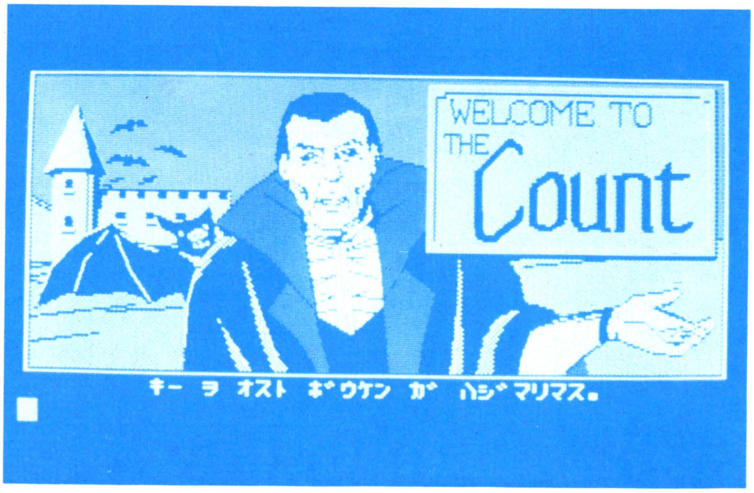
### ザ・カウント

**Q37** 牢部屋から穴倉へ入るには
1．シーツをたらす
2．飛び降りる
3．階段を使う

**Q38** 作業室にある押し入れの鍵の開け方は?
1．横にひく
2．手紙についていたクリップを使う
3．「開けゴマ」と呼んでみる

**Q39** ドラキュラ伯を殺すための聖なる杭はどこにあるかな?
1．城の門の外に集まった人
2．台所
3．穴倉

**Q40** 礼拝堂にドラキュラ伯の棺があるのだけれど、魔力でふだんは見えない。だが、その魔力を解いてしまう方法がある。さて、その方法とは?
1．水をかける
2．昼間にタバコをすってみる
3．火をつける




**Q41** 寝室の北の浴室には時計が

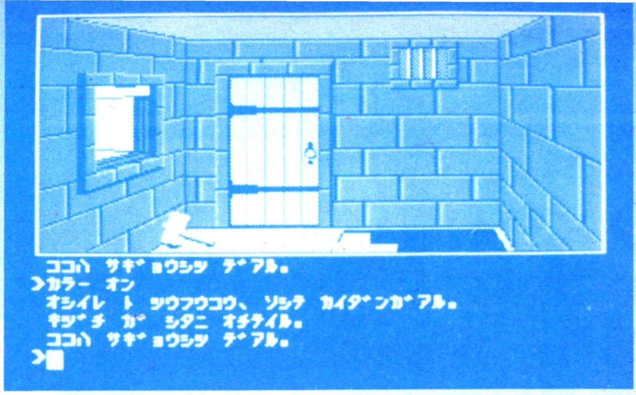
# パソコンゲームでワッショイ!!

ある。この時計はなにに使うの?
1．この時計は時間を止めることができる
2．腕にはめる
3．残り何コマンドで日が暮れるかわかる

**Q42** 廊下に大きな肖像画のある場所にはなにかがあります。さて何かな?
1．礼拝堂へ行くぬけ穴
2．貯蔵室へ行くぬけ穴
3．牢部屋へ行くぬけ穴

**Q43** 押入れの中で見つけた薬ビンの錠剤の効果は?
1．血を増やす薬
2．下剤だよ
3．ひと粒飲むとニナコマンド疲労からまぬがれる

**Q44** 自分の寿命は?
1．2日
2．3日
3．4日

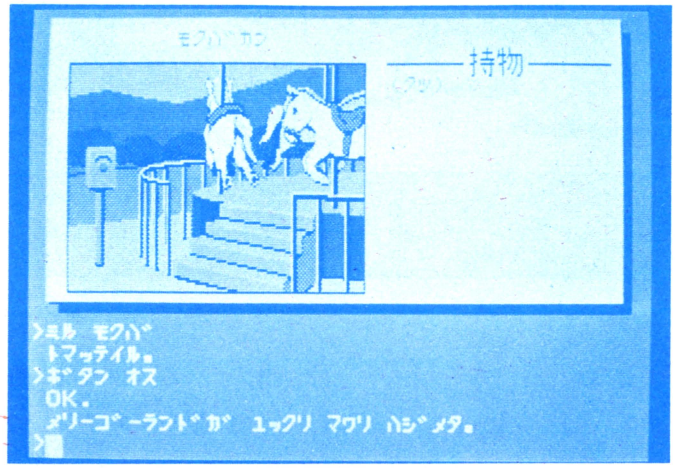



## ファン・ハウス・ミステリー

**Q45** この遊園地の入園料は1ドルだけれど、いま自分の手元にはありません。さて、どこで手に入れたらいいかな?
1．マンホール
2．倉庫
3．駐車場の下水溝

**Q46** 回転木馬の入口の回転ドアはどうやって開けたらいいかな?
1．まずは押してみる
2．レンチでコックを開ける
3．ノックする

**Q47** 入口から一歩足を踏み入れると、そこはすべての壁が鏡になっている迷路です。ここで使えばいいものは?
1．緑色のメガネ
2．時計
3．ヒューズ



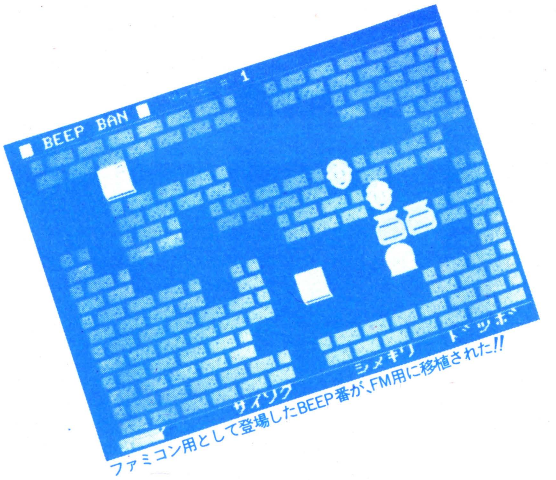
**Q48** マンホールの奥には下水室があり鉄格子があります。この鉄格子をはずすにはどうすればよかったかな?
1．レンチを使う
2．ヒューズを使う
3．キックする

**Q49** 天井の低い部屋は西へと通じるドアしか開いていません。その他のドアの開け方は?
1．壁の3色の把手を引く
2．カギを使う
3．レンチを使う

## ●●解●答●編●●

Q1—2（ロッカーの番号を調べてね）
Q2—1（入口の受付では売ってくれません）
Q3—3
Q4—2（降りないと1周する）
Q5—1
Q6—2
Q7—2（なかなか気がつかなかったなあ）
Q8—2（いろいろな情報を教えてくれる）
Q9—2
Q10—1（ちなみに私はローディスト）
Q11—2（下へ行ける階段があるよ）
Q12—3（涙がピーナツになる）
Q13—1（どこかで教えてもらえます）
Q14—3（出てきたら傘をわたしてね）
Q15—1（はくさいがくれます）
Q16—1
Q17—1（ドリムノートをパワーUPして取るときに使う）
Q18—1
Q19—1
Q20—1
Q21—3
Q22—2（きよみちゃんと福本君からきける）
Q23—3
Q24—1（こするといいよ）
Q25—3
Q26—2
Q27—3（キーワードは必ずメモしておこう）
Q28—1（後でいろいろお世話になります）
Q29—3（シッポをよく見てください）
Q30—1（ヘビといったらマングース）
Q31—1（最初持っている矢はみんなハズレてしまいます）
Q32—1
Q33—1（こいつはシャム族の女王らしい）
Q34—2（岩の下にはツルハシがある）
Q35—1（VTRの画面を思い出してね）
Q36—2
Q37—1（毎朝、起きる前にシーツをとってください）
Q38—2（カギのかわりになります）
Q39—1（うかつに門を開けないように）
Q40—2（ドラキュラ伯はタバコが好きらしい）
Q41—3（よく見るように）
Q42—1
Q43—3
Q44—3（3日目に血液のビンをだいて寝てください）
Q45—3（ガムと枯れ枝に注目）
Q46—2
Q47—1
Q48—2（すぐに逃げないと自分も巻きぞえになってしまいます）
Q49—1

## ねじりはち巻き　腕まくり
## パソコンゲームで　ワッショイ!!



ファミコン用として登場したBEEP番が、FM用に移植された!!

**特別付録**

BEEPライターの血と涙の結晶(!?)
思考型ゲームのケッ作

# Beep番

もちろん
コンストラクション付

for FMシリーズ(F-BASIC)　by SAY

### 初めに

パソコンゲームは、やっぱり頭をつかうところがおもしろい。そこで、先月号にも載ったファミコン版「BEEP番」を、FM－7に移植してみました。

キャラクターのデータやコンストラクション機能の分だけ、リストが長くなってしまいましたが、ぜひFMファンの人も楽しんでほしいと思います。

### 操作法

RUNさせて面のデータがメモリ上にあるかどうかを調べます。ない場合はデータをロードするか自作するかします。テープでもディスクでも可能ですが、テープの場合、データテープを別に作っておくと便利でしょう。

初めはデータがないので、図にしたがって面を入力しましょう。エディタモードは、Nを選んでください。カーソルキーでカーソルを動かし、数字でパターンを入力します。0で道、1で壁、2でライター(筆者)、3でインク、4でお姉さんになります。もしまちがえたら、0で消すとよいでしょう。入力がすべて終わったら、ESCキーで終了し、セーブするか遊ぶかを選びます。なお、一度でもエディタモードに入ると、ゲームを終わる前にセーブします。

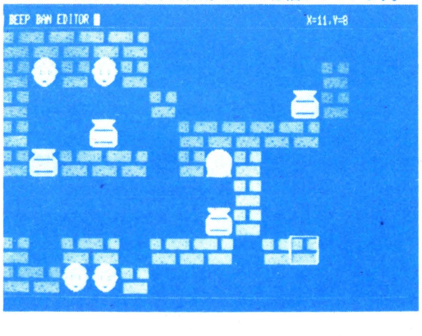
ゲームに入ったら、まずタイムディレイ(制限時間)を入力します。1～255の数字で入力してください(1が最も早くて30秒、255だと30分くらいです。最初は150くらいから始めるとよいでしょう)。

あとは、テンキーの5のまわりで、お姉さんを動かします。ナナメ方向への移動もOKです。どうしても解けない場合は、ESCキーでギブアップすることができ、もう一度やるかどうかきいてきますので、Yでもう一度、Nで次の面に進むか、エディタに行くか、ゲームを終えるかを選んでください。

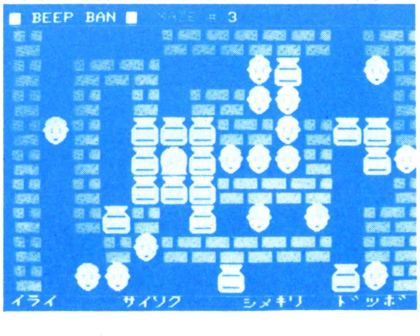
### 動きのルール

お姉さんは、ライターと、壁のあるところには進めません(一部例外あり)。インクは押すだけで引くことはできません。インクをライターと重ねると原稿になり、すべてのライターを原稿に変えると1面終了ですが、原稿を押すと再びライターとインクに分かれます(つまり原稿がボツになったということ)。そして、このときのみ、お

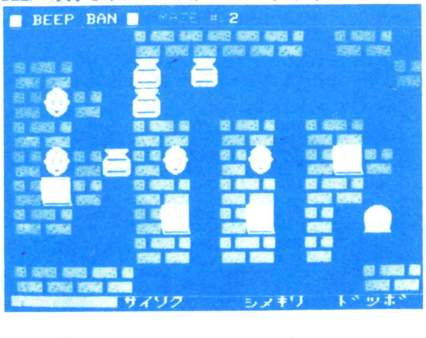
EDITORで自分だけの面を作成。友だちを悩ませてやろう。




こうなると、簡単には解けない。しかしシメキリが──。




BEEPの文字をあしらった面。まずは小手調べ。



# ●パターンデータ

パターン1

| Y＼X | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | |
| 2 | 1 | 1 | | | 3 | | 3 | | | 3 | | | | 1 |
| 3 | 1 | 2 | 1 | | 3 | | | | | | | | | |
| 4 | 1 | 1 | | | 1 | 1 | | 1 | 1 | | 1 | 1 | | |
| 5 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | | 1 | 2 | | 1 | 2 | 1 | |
| 6 | 1 | 2 | 1 | | 1 | 1 | | 1 | 1 | | 1 | 1 | | |
| 7 | 1 | 1 | | | 1 | 2 | | 1 | 2 | | 1 | 4 | 3 | |
| 8 | | | | | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | | 1 | 3 | | |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | 1 | 1 |

パターン2

| Y＼X | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | | |
| 2 | 1 | | | 3 | | 4 | 1 | 1 | | | 1 | 3 | 3 | 1 |
| 3 | 1 | | | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | 2 | | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | | 2 | 1 | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 |
| 6 | | 1 | 1 | | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | | | 1 | 1 |
| 7 | 1 | 1 | | | | 1 | | | | 1 | | 1 | 1 | |
| 8 | | | | 2 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | | 1 |
| 9 | | | 1 | 1 | | | | 1 | 2 | 2 | | | 1 | 2 |

パターン3

| Y＼X | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 |
| 2 | 1 | | 1 | 1 | 1 | | | | 2 | 3 | | | 2 | 1 |
| 3 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | 1 | 2 | 2 | | | | 1 |
| 4 | 1 | 2 | 1 | | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 |
| 5 | 1 | | 1 | | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | | 3 | 2 |
| 6 | 1 | | 1 | | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 |
| 7 | 1 | | 1 | 3 | 1 | | 3 | | 2 | | 2 | | 1 | 1 |
| 8 | 1 | | | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 |
| 9 | 1 | | 2 | 2 | | | | 3 | | | | 3 | 2 | 1 |

パターン4

| Y＼X | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | | | 1 |
| 2 | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | | | 1 | | 1 |
| 3 | 1 | 2 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | | 1 | 1 | | 1 |
| 4 | 1 | 2 | 1 | | 1 | | 1 | 1 | | | | | | 1 |
| 5 | 1 | 3 | 1 | | 1 | | | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 6 | 1 | | 1 | | | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 7 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 3 | 3 | |
| 8 | 1 | | | | | 3 | | | 3 | 3 | 3 | 3 | | 1 |
| 9 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 4 |

姉さんはライターを踏みつけることができます。また、面の左右はつながっていますが、上下はつながっていません。

以上の点に気をつけて、頑張ってネ！

※いちおうFM−7用ですが、実行する前にSCREEN0」を実行すれば、FMシリーズのどのマシンでも動きます。

## 追加事項

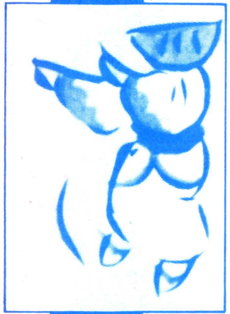
現在アップル版とPC版も作っていますからね。載せてほしいかい？ お手紙ちょうだい。その量によっては、なんとかなるかもしれないよ！

## BEEP番 FMシリーズ(F-BASIC) 1 BLOCK

```
1000 '**********************************************************************
1010 '*                                                                    *
1020 '* THE BEEPBAN                                                        *
1030 '*                                                                    *
1040 '*  Original:Family BASIC on Famicon(Family Computer),By KAZ.METAL.  *
1050 '*                                                                    *
1060 '*  Arranged:F-BASIC on FM Series,By SAY.XANADU.                      *
1070 '*                                                                    *
1080 '**********************************************************************
1090 '■ INITIALIZE
1100 WIDTH 80,25 : CLEAR ,&H4FFF : DEFINT A-Z : NADD=&H5000 : DADD=NADD+2
1110 ON ERROR GOTO 3040 : DIM P(14,9),B(170),I(170),W(170),E(170),G(170)
1120 '■ INIT DATA
1130 BEEP : COLOR 4 : PRINT "Now reading Data. Please wait!" : COLOR 7
1140 RESTORE 3390
1150 FOR I=0 TO 170 : READ B(I) : NEXT : FOR I=0 TO 170 : READ I(I) : NEXT
1160 FOR I=0 TO 170 : READ W(I) : NEXT : FOR I=0 TO 170 : READ E(I) : NEXT
1170 FOR I=0 TO 170 : READ G(I) : NEXT
1180 DNUM=PEEK(NADD)*256+PEEK(NADD+1)
1190 IF DNUM<>0 THEN DPAT=1 : GOTO 1310
1200 CLS : COLOR 2 : PRINT "No DATA on Memory!": COLOR 4
1210 PRINT "L)oad or E)dit?" : A$=INPUT$(1)
1220 IF A$="E" OR A$="e" THEN 2640
1230 IF A$="L" OR A$="l" THEN 1250
1240 GOTO 1200
1250 COLOR 7 : PRINT "OK! Load data. Set Cassette or Disk."
1260 PRINT "Push any key to start Loading !!"
1270 A$=INPUT$(1)
1280 COLOR 3 : PRINT " Now Loading..";: COLOR 7
1290 GOSUB 3080
1300 DNUM=PEEK(NADD)*256+PEEK(NADD+1) : DPAT=1
1310 GOSUB 3240 : GOSUB 2560 : WIDTH 40,25 : CLS
1320 COLOR 4 : PRINT "MAZE #";: COLOR 7 : PRINT DPAT;
1330 INPUT "Delay rate(1-255)=";DR : DR=(DR AND 255)/4 : IF DR=0 THEN DR=1
1340 CLS
1350 '■ DISPLAY DATA
1360 LOCATE 0,0 : PRINT "■ BEEP BAN ■";: LOCATE 14,0
1370 COLOR 4 : PRINT "MAZE #";: COLOR 7 : PRINT DPAT;
1380 LINE(0,9)-(639,9),PSET,2 : LINE(0,192)-(639,192),PSET,2
1390 SYMBOL(0,193),"ｲﾗｲ      ｻｲｿｸ      ｼﾒｷﾘ     ﾄﾞﾂﾎﾞ",3,1,5
```

Beep番

ねじりはち巻き 腕まくり パソコンゲームで アッツイ!!



```
1400 Y=1:FOR X=1 TO 14: GOSUB 2050 :NEXT: X=14 :FOR Y=2 TO 9: GOSUB 2050 :NEXT
1410 Y=9:FOR X=13 TO 1STEP -1:GOSUB 2050:NEXT
1420 X=1:FOR Y=8 TO 2 STEP -1:GOSUB 2050:NEXT
1430 Y=2:FOR X=2 TO 13:GOSUB 2050:NEXT:X=13:FOR Y=3 TO 8:GOSUB 2050:NEXT
1440 Y=8:FOR X=12 TO 2STEP -1:GOSUB 2050:NEXT
1450 X=2:FOR Y=7 TO 3 STEP -1:GOSUB 2050:NEXT
1460 Y=3:FOR X=3 TO 12:GOSUB 2050:NEXT:X=12:FOR Y=4 TO 7:GOSUB 2050:NEXT
1470 Y=7:FOR X=11 TO 3STEP -1:GOSUB 2050:NEXT
1480 X=3:FOR Y=6 TO 4 STEP -1:GOSUB 2050:NEXT
1490 Y=4:FOR X=4 TO 11:GOSUB 2050:NEXT:X=11:FOR Y=5 TO 6:GOSUB 2050:NEXT
1500 Y=6:FOR X=10 TO 4STEP -1:GOSUB 2050:NEXT:Y=5:FOR X=4 TO 10:GOSUB 2050:NEXT
1510 '■ SET START POSITION
1520 X=PEEK(DADD+33*DPAT-1) ¥ 16 : Y=PEEK(DADD+33*DPAT-1) MOD 16
1530 '■ START!!
1540 LOCATE 33,0 : PRINT "Start!"; : FOR I=0 TO 500 : BEEP 1 : BEEP 0 : NEXT
1550 LOCATE 33,0 : PRINT SPC(6);
1560 DEL=-20 : INTERVAL DR : INTERVAL ON : ON INTERVAL GOSUB 2480
1570 '■■ MAIN ■■
1580 X0=X : Y0=Y
1590 '■ CHECK SUCCESS
1600 IF SUCCESS=COUNT THEN 2290
1610 '■ KEYIN
1620 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 1620
1630 IF A$=CHR$(27) THEN 2220
1640 OX=X0 : OY=Y0 : GOSUB 1900 : X0=NX : Y0=NY
1650 IF P(X0,Y0)=0 THEN 1710 'STREET
1660 IF P(X0,Y0)=1 OR P(X0,Y0)=4 THEN BEEP : GOTO 1580 'BLOCK or WRITER
1670 IF P(X0,Y0)=2 OR P(X0,Y0)=6 THEN 1760 'INK or INK ON WRITER
1680 GOTO 1580
1690 '■■ END OF MAIN ■■
1700 '■ STREET
1710 GOSUB 2140
1720 IF P(X,Y)=12THEN GOSUB 2120
1730 P(X,Y)=P(X,Y) AND 4 : X=X0 : Y=Y0 : GOSUB 2140 : P(X,Y)=P(X,Y) OR 8
1740 GOTO 1620
1750 '■ INK MOVE
1760 OX=X0 : OY=Y0 : GOSUB 1900 : X1=NX : Y1=NY
1770 IF MUFLG OR MDFLG THEN BEEP  : GOTO 1580
1780 IF P(X1,Y1)=1 OR P(X1,Y1)=2 OR P(X1,Y1)=6 THEN BEEP : GOTO 1580
1790 GOSUB 2140 'ERASE EDITOR PIC.
1800 IF P(X,Y)<>8 THEN GOSUB 2120 'EDITOR ON WRITER,SET WRITER
1810 P(X,Y)=P(X,Y) AND 4 'ERASE EDITOR DAT.
1820 X=X1 : Y=Y1 : IF P(X,Y)=4 THEN GOSUB 2120 'ERASE WRITER PIC.
1830 P(X,Y)=P(X,Y) OR 2 'RESET INK
1840 IF P(X,Y)=6 THEN GOSUB 2160 : SUCCESS=SUCCESS+1 ELSE GOSUB 2100
1850 X=X0 : Y=Y0 : IF P(X,Y)=6 THEN GOSUB 2160 : SUCCESS=SUCCESS-1
1860 IF P(X,Y)=2 THEN GOSUB 2100
1870 GOSUB 2140 : P(X,Y)=(P(X,Y) AND 4) OR 8 'SET EDITOR
1880 GOTO 1580
1890 '■ KEY CHECK
1900 NX=OX : NY=OY
1910 IF A$="1" THEN NX=OX-1:NY=OY+1
1920 IF A$="2" THEN NX=OX   :NY=OY+1
1930 IF A$="3" THEN NX=OX+1:NY=OY+1
1940 IF A$="4" THEN NX=OX-1:NY=OY
1950 IF A$="6" THEN NX=OX+1:NY=OY
1960 IF A$="7" THEN NX=OX-1:NY=OY-1
1970 IF A$="8" THEN NX=OX   :NY=OY-1
1980 IF A$="9" THEN NX=OX+1:NY=OY-1
1990 IF NX=0 THEN NX=14
2000 IF NX=15 THEN NX=1
2010 IF NY=0 THEN NY=1 : MUFLG=1 ELSE MUFLG=0
2020 IF NY=10 THEN NY=9: MDFLG=1 ELSE MDFLG=0
2030 RETURN
2040 '■ DISPLAY SUB
2050 ON P(X,Y) GOTO 2080,2100,2060,2120,2060,2060,2060,2140
2060 RETURN
2070 '■ BLOCK DISPLAY
2080 PUT@A((X-1)*45+5,(Y-1)*20+10)-(X*45+4,Y*20+9),B,XOR : RETURN
2090 '■ INK DISPLAY
2100 PUT@A((X-1)*45+5,(Y-1)*20+10)-(X*45+4,Y*20+9),I,XOR : RETURN
2110 '■ WRITER DISPLAY
```

```
2120 PUT@A((X-1)*45+5,(Y-1)*20+10)-(X*45+4,Y*20+9),W,XOR : RETURN
2130 '■ EDITOR DISPLAY
2140 PUT@A((X-1)*45+5,(Y-1)*20+10)-(X*45+4,Y*20+9),E,XOR : RETURN
2150 '■ GENKOU DISPLAY
2160 PUT@A((X-1)*45+5,(Y-1)*20+10)-(X*45+4,Y*20+9),G,XOR : RETURN
2170 '■ CURSOR FRAME
2180 LINE((X-1)*45+5,(Y-1)*20+10)-(X*45+4,Y*20+9),XOR,7,B
2190 LINE((X-1)*45+6,(Y-1)*20+11)-((X-1)*45+6,Y*20+8),XOR,7
2200 LINE(X*45+3,(Y-1)*20+11)-(X*45+3,Y*20+8),XOR,7 : RETURN
2210 '■ GIVE UP
2220 INTERVAL OFF : LOCATE 14,0 : PRINT SPC(25);
2230 LOCATE 20,0 : COLOR 2 : PRINT "Give Up..."; : BEEP
2240 FOR I=0 TO 2000 : NEXT
2250 LOCATE 20,0 : COLOR 7 : PRINT "Try again ? (Y/N)"; : BEEP
2260 A$=INPUT$(1) : LOCATE 20,0 : PRINT SPC(19);:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 1310
2270 IF A$="N" OR A$="n" THEN 2320 ELSE 2250
2280 '■ SUCCEED !
2290 INTERVAL OFF : LOCATE 14,0 : PRINT SPC(25);
2300 FOR I=0 TO 15 : LOCATE 20,0 : COLOR 15 : PRINT"Succeed!!" : BEEP 1 : FOR J=
0 TO 100 : NEXT : BEEP 0 : LOCATE 20,0 : COLOR 7 : PRINT"Succeed!!" : NEXT
2310 FOR I=0 TO 10 : LOCATE 17,0 : COLOR 12 : PRINT"You are good editor!!" : BEE
P 1 : FOR J=0 TO 200 : NEXT : BEEP 0 : LOCATE 17,0 : COLOR 4 : PRINT"You are goo
d editor!!" : NEXT
2320 COLOR 7 : LOCATE 16,0 : PRINT SPC(23) : LOCATE 16,0 : PRINT"N)ext,E)dit or
Q)uit?";
2330 A$=INPUT$(1)
2340 LOCATE 16,0 : PRINT SPC(23)
2350 IF A$="E" OR A$="e" THEN 2640
2360 IF A$="N" OR A$="n" THEN DPAT=DPAT+1 : GOTO 2380
2370 IF A$="Q" OR A$="q" THEN 2400 ELSE 2320
2380 IF DPAT>DNUM THEN DPAT=DPAT-1 : LOCATE 20,0 : COLOR 2 : PRINT "No more data
!";: COLOR 7 : GOTO 2320
2390 GOTO 1310
2400 WIDTH 80,25 : CLS : IF CHFLG=0 THEN 2460
2410 COLOR 2 : PRINT "Before quitting THE BEEPBAN,I must save DATA."
2420 COLOR 4 : PRINT "Set Cassette or Disk."
2430 COLOR 7 : PRINT "Push any key to start Saving !!"
2440 A$=INPUT$(1)
2450 COLOR 3 : PRINT" Now Saving.." : GOSUB 3020
2460 COLOR 7 : PRINT "See you again." : END
2470 '■ INTERVAL
2480 DEL=DEL+20 : IF DEL>=640 THEN 2520
2490 LINE(DEL,199)-(DEL+19,193),XOR,4,BF
2500 RETURN
2510 '■ TIME OVER
2520 INTERVAL OFF : LOCATE 14,0 : PRINT SPC(25);
2530 LOCATE 20,0 : COLOR 2 : PRINT "TIME OVER."; : BEEP
2540 GOTO 2240
2550 '■ CHECK COUNT by # of Ink
2560 COUNT=0 : SUCCESS=0
2570 FOR Y=1 TO 9
2580  FOR X=1 TO 14
2590   IF P(X,Y)=2 THEN COUNT =COUNT+1
2600  NEXT X
2610 NEXT Y
2620 RETURN
2630 '■ EDITOR MODE
2640 WIDTH 80,25 : CLS : CHFLG=1 : IF DNUM=0 THEN A$="N" : GOTO 2660
2650 LOCATE 0,0 : PRINT "N)ew or O)ld ?";: A$=INPUT$(1) : PRINTA$;
2660 IF A$="N" OR A$="n" THEN DNUM=DNUM+1 : DPAT=DNUM : POKE NADD,DNUM ¥ 256:POK
E NADD+1,DNUM MOD 256 : ERASE P : DIM P(14,9) : GOTO 2720
2670 IF A$<>"O" AND A$<>"o" THEN 2650
2680 LOCATE 0,0 : PRINT "Now I've"; : COLOR 4 : PRINT DNUM;
2690 COLOR 7 : PRINT " DATA. Input # you want to edit."; : INPUT DPAT
2700 IF DPAT<1 OR DPAT>DNUM THEN 2680
2710 GOSUB 3240 : FOR Y=1 TO 9 : FOR X=1 TO 14 : GOSUB 2050 : NEXT : NEXT
2720 LOCATE0,0:PRINTSPC(78);:LOCATE0,0:PRINT "■ BEEP BAN EDITOR ■
2730 LINE(0,9)-(639,9),PSET,2 : LINE(0,192)-(639,192),PSET,2
2740 X=1 : Y=1 : GOSUB 2180
2750 LOCATE60,0 : PRINTUSING"X=##";X; : PRINTUSING",Y=#";Y
2760 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 2760
2770 IF A$="0" THEN GOSUB 2050 : P(X,Y)=0
```

Beep番

ねじりはち巻き 腕まくり

パソコンゲームで

```
2780 IF A$="1" THEN GOSUB 2050 : P(X,Y)=1 : GOSUB 2080
2790 IF A$="2" THEN GOSUB 2050 : P(X,Y)=4 : GOSUB 2120
2800 IF A$="3" THEN GOSUB 2050 : P(X,Y)=2 : GOSUB 2100
2810 IF A$="4" THEN GOSUB 2050 : P(X,Y)=8 : GOSUB 2140
2820 IF A$=CHR$(27) THEN 2860
2830 GOSUB 2180 : OX=X : OY=Y : GOSUB 2910 : X=NX : Y=NY : GOSUB 2180
2840 LOCATE60,0 : PRINTUSING"X=##";X; : PRINTUSING",Y=#";Y
2850 GOTO 2760
2860 LOCATE20,0 : PRINTSPC(30) : LOCATE 20,0 : BEEP : PRINT"S)ave or P)lay ?";
2870 GOSUB 3100 : A$=INPUT$(1)
2880 IF A$="S"ORA$="s" THEN GOSUB 3020 : LOCATE 40,0 : PRINT"I've just saved! Le
t's play!":GOTO1310
2890 IFA$="P" OR A$="p" THEN 1310 ELSE 2870
2900 '■ EDIT KEY CONTROL
2910 NX=OX : NY=OY
2920 IF A$=CHR$(31) THEN NX=OX   :NY=OY+1
2930 IF A$=CHR$(29) THEN NX=OX-1:NY=OY
2940 IF A$=CHR$(28) THEN NX=OX+1:NY=OY
2950 IF A$=CHR$(30) THEN NX=OX   :NY=OY-1
2960 IF NX=0 THEN NX=14
2970 IF NX=15 THEN NX=1
2980 IF NY=0 THEN NY=9
2990 IF NY=10 THEN NY=1
3000 RETURN
3010 '■ SAVE DATA
3020 SAVEM "BEEPBAND",NADD,DADD+33*DNUM,0 : RETURN
3030 '■ SAVE ERROR
3040 IF ERR=64 THEN KILL"BEEPBAND" : RESUME 3020
3050 PRINT "ERROR in Line";ERL;" and ERR=";ERR
3060 END
3070 '■ LOAD DATA
3080 LOADM "BEEPBAND" : RETURN
3090 '■ DATA SAVE ON MEMORY
3100 PADD=DADD+33*(DPAT-1) : A=0 : DC=0
3110 FOR Y=1 TO 9
3120  FOR X=1 TO 14
3130   DC=DC+1 : A=A*4
3140   IF P(X,Y)=1 THEN A=A OR 1
3150   IF P(X,Y)=2 THEN A=A OR 2
3160   IF P(X,Y)=4 THEN A=A OR 3
3170   IF P(X,Y)=8 THEN EADD=X*16+Y
3180   IF DC MOD 4=0 THEN POKE PADD,A : PADD=PADD+1 : A=0 : DC=0
3190  NEXT X
3200 NEXT Y
3210 POKE PADD,A*16 : POKE PADD+1,EADD
3220 RETURN
3230 '■ DATA LOAD FROM MEMORY
3240 PADD=DADD+33*(DPAT-1) : DC=0
3250 FOR Y=1 TO 9
3260  FOR X=1 TO 14
3270   IF DC MOD 4=0 THEN A=PEEK(PADD) : PADD=PADD+1:DC=0
3280   DC=DC+1 : B=(A AND 192)/64
3290   IF B=0 THEN P(X,Y)=0
3300   IF B=1 THEN P(X,Y)=1
3310   IF B=2 THEN P(X,Y)=2
3320   IF B=3 THEN P(X,Y)=4
3330   A=(A*4) AND 255
3340  NEXT X
3350 NEXT Y
3360 A=PEEK(PADD) : P(A¥16,A MOD 16)=8
3370 RETURN
3380 '■ BLOCK DATA
3390 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3400 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3410 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3420 DATA  0,0,16383,-993,-1,-1,-7969,-1,-65,2047
3430 DATA -8193,-8,16383,-3,-63,-1,-1,-16881,-1,-1
3440 DATA -3969,-5,-1,-31777,-64,0,0,0,0,0
3450 DATA  503,-1,-2,4095,-1,-2064,32767,-3,-125,-17
3460 DATA -1,-993,-1,-1,-7937,32767,-17,2047,-513,-8
3470 DATA  16383,-33,-64,0,0,0,0,0,0,0
3480 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

```
3490 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3500 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3510 '■ INK PATTERN DATA
3520 DATA  0,0,0,16383,-1,-2047,-1,-1,-16381,-1
3530 DATA -8,3,-1,-512,31,-1,-4096,2047,-1,-4096
3540 DATA -1,-1,-8161,0,7,-15881,-1,-33,3967,-1
3550 DATA -136,31743,-1,-1085,-8193,-1,-8674 ,-1 ,-2 ,-3849
3560 DATA -1,-9,-30753,-1,-132,16128,0,2017,-1,-1
3570 DATA -249,-1,-1,-4089,-1,-4,0,0,0,63
3580 DATA -1,-8,384,0,192,960,0,30720,768,6
3590 DATA  0,6144,48,7,0,112,192,0,96,6144
3600 DATA  0,193,-30721,-1,-15604,32767,-1,6243,-1,-8
3610 DATA -15585,-1,-58,6399,-1,-464,-14337,-1,-3706,8191
3620 DATA -1,3120,0,0,24960,0,3,1792,0,112
3630 DATA  2047,-1,-1024,0,0,0,16383,-1,-2047,-1
3640 DATA -1,-16381,-1,-8,3,-1025,7680,24,0,12288
3650 DATA  1792,0,28672,-16384,0,24600,0,0,-15993,-1
3660 DATA -61,3184,-12392,18200,25550,7396,30915,7794,9991,-14824
3670 DATA -3172,14734,12487,3321,-31183,-31201,-1,-244,12288,0
3680 DATA  97,-32768,0,775,0,0,28679,-1,-4,0,0
3690 '■ WRITER PATTERN DATA
3700 DATA  0,0,0,0,0,0,0,2048,0,0
3710 DATA -8192,0,31,-16384,0,4095,-16384,3,-1,-16384
3720 DATA -4097,-1,-8161,-449,-7169,-16145,-5378,-20498,511,-28680
3730 DATA -64,1023,-1,-2048,8191,-1,-16384,-65,-102 ,3
3740 DATA -385,16352,7,-1017,-1024,15,-1,-32768,15,-32
3750 DATA  0,7,-4096,0,0,0,0,255,-2048,0
3760 DATA  32631,-17408,31,30582,-1024,1007,-6371,-2048,15343,-8133
3770 DATA -8191,-528,59,7,31744,48,16,0,0,0
3780 DATA  0,0,14,224,0,0,0,0,0,0
3790 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3800 DATA  0,0,0,0,-8,0,127,30652,0,8055
3810 DATA  32508,3,-4121,-520,59,-4097,-1056,509,-1,-1280
3820 DATA  1919,-1,-4096,-1,-1,-8161,-449,-7169,-16145,-5378
3830 DATA -20498,511,-28808,-64,1023,-3585,-2048,8191,-1,-16384
3840 DATA -65,-1026,3,-385,16352,7,-1017,-1024,15,-1
3850 DATA -32768,15,-32,0,7,-4096,0,0,0,0,0
3860 '■ EDITOR PATTERN DATA
3870 DATA  0,0,0,7,-4160,0,2047,-16,1,-529
3880 DATA -16,59,-2,-4128,2045,-4097,-4160,32767,-17,-8441
3890 DATA -4129,-1,-961,-2049,-130,-7681,-1,-129,3583,-1
3900 DATA -128,32765,24407,-61,-16,-1921,-497,-2,-1,-8065
3910 DATA -29,-1,511,-4098,-16,4095,-28785,-128 , 32767 ,-31745
3920 DATA -1017,28671,-5,28797,-16385,-73,-16384,0,0,0
3930 DATA  2031,-16384,7;-1,-4096,509,-4097,-4096,15359,-273
3940 DATA -8185,-529,-17,-16257,-1,-4129,2031,-8193,-4,16375
3950 DATA -1,32481,-1,-1,32525,-1,-1,-1921,-673,22527
3960 DATA -15361,-3848,32766,4095,-257,-32,32767,-7169,-255,-1
3970 DATA -1,-4081,-1,-1,-32641,-1,-4,1903,-1,-1168
3980 DATA  32191,-1,-18496,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3990 DATA  0,2048,0,0,-8192,0,31,-16384,0,2047
4000 DATA -16384,3,-1,-8072,1021,24407,-2048,16372,-1665,-8192
4010 DATA -1,-2,7,-1,-16,31,-4098,-256,127,-28785
4020 DATA -4096,255,-31746,0,255,-128,0,127,-16384,0,0
4030 '■ GENKOU PATTEN DATA
4040 DATA -1,-1,-59,-1,-414,9775,-1,-2697,20863,-1
4050 DATA -26215,-29697,-3,24028,24575,-26,8930,-1,-1,-233
4060 DATA -1,-1,-1857,-1,-1,-14849,-1,-2,12287,-1
4070 DATA -15,32767,-1,-117,-1,-1,-929,-1,-1,-7425
4080 DATA -1,-1,6143,-1,-8,24575,-1,-30,-1,-1
4090 DATA -248,0,0,1087,-1,-1,-3841,-1,-1,-14849
4100 DATA -2,25126,12287,16373,30545,29647,-103,-26229,-24592,-675
4110 DATA -9124,1023,26146,-7452,-13,-1,5735,-193,-8,-16769
4120 DATA  2047,-59,-1,-1,-465,-1,-225,-3713,-8185,-32753
4130 DATA -29697,-196,-388,24575,-1537,-3102,-1,-12289,16151,-512
4140 DATA  32711,-1953,-1,-1,-7425,-1,-1,2048,0,4
4150 DATA  16383,-1,-16,-1,-1,-59,-1,-414,9775,-193
4160 DATA -2697,20851,-12289,-26215,-29793,-3843,24028,23555,-154,8930
4170 DATA -6913,-3073,-234,26623,16383,-1858,32519,-1,-14849,-1
4180 DATA -2,12287,-1,8177,32736,1920,3979,-1,15614,31839
4190 DATA -7,-13,-7425,-49,-193,6142,127,-14344,24575,-1
4200 DATA -30,-1,-1,-248,0,0,1087,-1,-1,-4096,0
```

Beep番

# けっきょく南極大冒険

## ヘタな人にもそれなりに

コナミ●文／秋山洋子

**ＭＳＸの教育ソフト〈社会科編〉として好評だった人気ゲームのファミコン版。ペンギン君の愛らしさ、ゲームのわかりやすさ、スピードがグー。でもファミコン版の一番の魅力は、〝ペギコプター〟がついたこと!!**

**［おはなし］**

　主人公のペンギン君は、氷の上をすべるのが、とっても上手。その特技を生かして南極大陸を1周するの。ところが、とちゅうには氷穴やクレバスがあり、アザラシのじゃまも入る。こうした障害をうまくかわして、各シーンの区切りになる各国の基地にたどり着かなければならない。優雅にすべってばかりもいられない。なにしろ時間制限だってあるし……。

**［すべりましょ］**

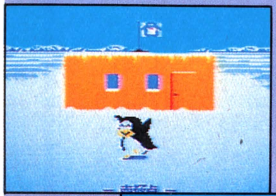
　シーンは10。基地に着くと各シーン終了になる。

　✚ボタンは、⬆で加速、⬇で減速、⬅➡で左右にコントロール。ジャンプボタンでペンギン君をジャンプさせるの。氷穴やクレバスはジャンプすればいいけど、穴から顔をひょっこり出すアザラシは飛び越えるわけにはいかない。✚ボタンを使ってうまくよける。減速したほうがいいときもある。

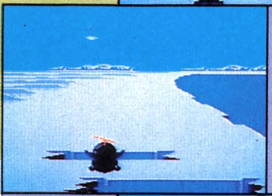
　とちゅうに立っている旗をとれば、ボーナス点がもらえる。旗や氷穴からとび出す魚をとると、これもボーナス点が加算される。そして点滅する旗をとると〝ペギコプター〟というプロペラ（これはファミコン版のオリジナル）がペンギン君の頭について、ジャンプボタンをたたき続けると、なんと4秒間も飛べるの。連続する氷穴やクレバスもひとっ飛び！

　氷穴やアザラシに当たると〝オットットット〟とつまづいて、スピードダウン。タイマーが0になるまえに基地にたどり着けないと、ゲームオーバーになってしまうから、クレバスに落ちたらたいへんだ。素早くジャンプボタンで脱出しないと、時間のロスになる。

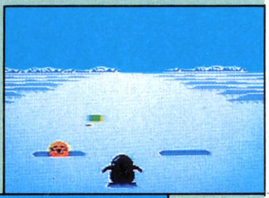
▲これが頼りの南極地図。ブルーが進むルートで、黒い点が基地。

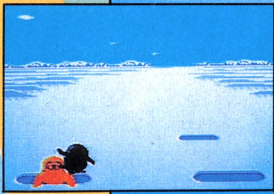

◀南極点に到着。喜んでるけどまだまだ半分。これからだ。

▶コケると消えるペギコプター。早めに使った方がイイ…かな?


◀ペギコプターさえあれば、クレバスもひとっ飛び。

▶最終目的地、日本の昭和基地についに到着！ヤッタネ！


▶さっそく氷穴とアザラシが出てきた。うまくよけられるか⁉


◀アザラシにぶつかってオットットット。

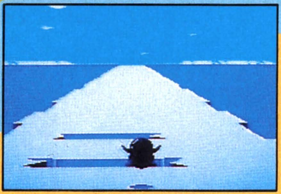
▶最初のオーストラリア基地に到着、まだまださきは長い…。

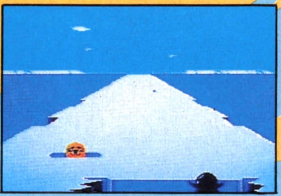
**［ペンギン君てかわいいな］**

　プレイしていると、スケーターズワルツのBGMにのって、気分はもうペンギン君。とにかくすごいスピード感。全速力ですべってると気持ちいいけれど、ちょっと気をぬくと、たちまち〝オットットット〟となったり、クレバスにズドン。クレバスでもがくペンギン君がかわいい！

　ようやく基地に着くと、後ろ姿だったペンギン君が振り向いて、手を振ってくれる。それがうれしい。10番目の基地（日本の昭和基地）はとくに難関なので、挑戦のしがいがある。

　このゲームの素晴らしさは、他人のプレイを見ているだけでも、とても楽しめること。ヘタな人のプレイもそれなりに面白い。だいたいペンギン君がうまくジャンプしたり、シュッとよけたりするのを見るより、オットットットとよろけたり、ドテッと落っこちたりするのを見ているほうが、ずーっと楽しいと思うけど……。というのは、ヘタな人の言いわけかな⁉


▲こわいクレバスも得意のジャンプでクリア!?


▲クレバスに落ちちゃった、早く脱出しなきゃ。

# スペースインベーダー

## オリジナルの味がこたえられないネ！

タイトー　　文／HKD

©タイトー

**興奮ものが帰ってきた。やったぜ、タイトーさん！ ぼくたちは、インベーダーが家庭に登場する日を待っていたんだ。**

**アルゴリズムはアーケード版とほとんど変わりがないようだ。300点、レインボー、ナゴヤ撃ち……あぁ、懐かしい。**

### オリジナルの味

やった、ついに出た。いままでインベーダータイプのシューティングゲームは、テレホビーゲームにもあったが、元祖のインベーダーゲームが、ついにタイトーから出たぞ。

ぼくみたいな、オリジナル好みのものにとっては、タイトーのインベーダーがファミコンのソフトになったということは、涙が出るほどうれしい。やっぱりオリジナルの味がいちばんだ。

え、なに？ きみはスペースインベーダーを知らないの！ まいったな……。でも考えてみれば、インベーダーやギャラクシアンがゲームセンターではやったのも、しばらくまえのことだから、知らない人がいてもあたりまえかな。

それじゃゲームセンターで燃えた人も初めてトライする人も、いっしょに楽しもう。

### インベーダーを撃破せよ！

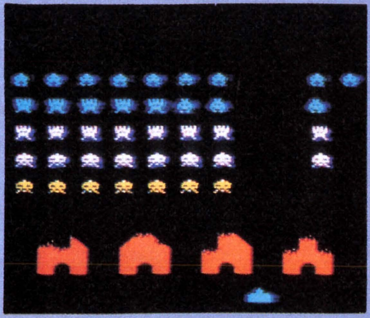
操作法は、✚ボタンでビーム砲を左右にコントロールするんだ。そして、AボタンまたはBボタンを使って、ビーム砲からビームを発射するんだ。✚ボタンを使ってビーム砲を左右に移動させて、インベーダーの攻撃をうまくかわしながら、ミサイルを撃って、インベーダーやUFOをやっつけるんだ。

### インベーダー軍団

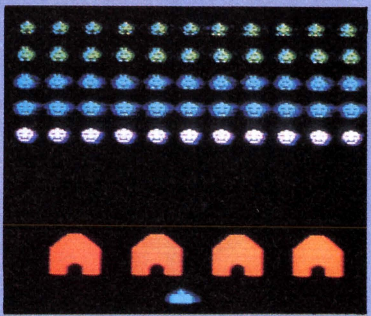
攻撃してくるインベーダー軍団には、3種類ある。

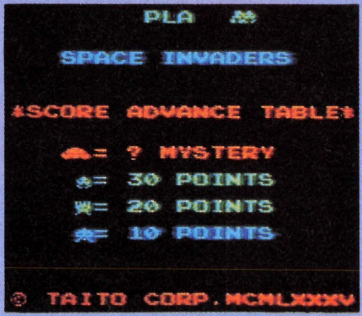
最前列と2列目のインベーダーは、10ポイントの得点。足をのばしたり、ちぢめたりしながら攻めてくる。

手と足を動かしながら、ミサイ

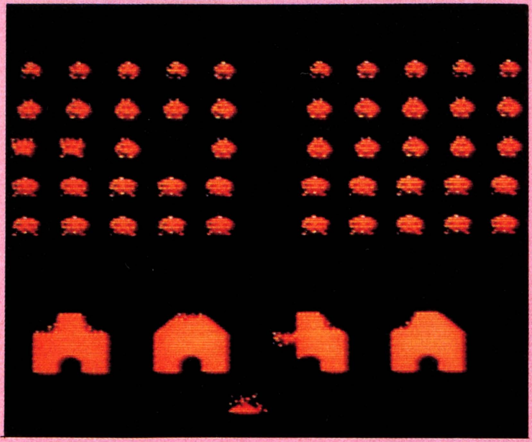

▲ある一定数、弾を撃ってＵＦＯを撃ち落とせ！　やった、ボーナス300点だ。

▼フォーメーションアタック!! すべてがアーケード版と同じだ。全ラウンド、フォーメーションは同じ。





▲インストラクション面もオリジナルのまま。PLAYのYの字に注目。インベーダーが文字を変えている!!

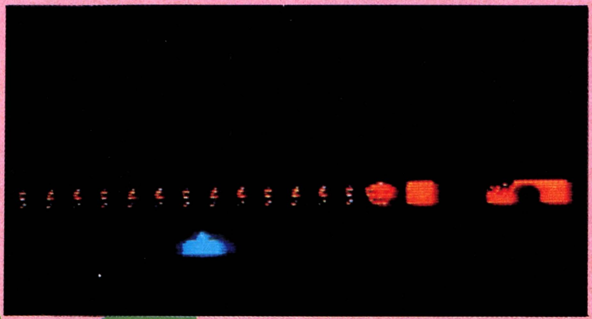


◀ドッカーン。ものすごい音!?とともに砲台は、こっぱみじんになった！

ルを発射してくるのは、3列目と4列目のインベーダー。やっつければ20ポイントだ。
　5列目は足を動かしながら攻めてくる。得点は30ポイント。

## UFOをマークしよう！

　ボーナスポイントをとれるUFOをマークしよう。
　さて、UFOを撃破したときのボーナスポイントは、UFOをやっつけるときまでに発射した弾の数によってちがってくるんだ。ベストの弾数でUFOを落とすと300点、それに1発少ないと150点、逆に1発多いと50点、それ以外のときは100点が、それぞれ加算される。ところで、ベストの弾数は、1画面目では、8発目か、15発目なんだ。
　ゲームは、ビーム砲が全滅したり、インベーダーに基地を占領されると、ゲームオーバーだ。
　なおスコアが1500ポイントに達すると、ビーム砲が1台増える（ちなみに、アーケードタイプのカラー版では、1500点で増えるこの砲台だけピンク色をしていた。このスタイルは、のちのタイトーゲームに多く採用）。



▶マル秘テク1〈レインボー〉。最後のひとつを10点インベーダーにすると虹が出る。

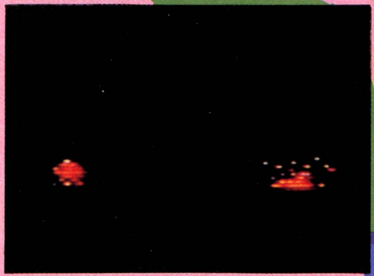
## プレイの感触

　さあ、ゲーム開始。
　はじめに気づいたのは、インベーダーが少し小さいことだ。おそらくアーケードタイプの3分の2ぐらいしかないのではないか。これには、ちょっとまいったなあ。小さすぎると、こちらのねらいがうまく定まらないのだ。ファーストプレイのときは、インベーダーのあいだばかり弾がぬけてしまい、慣れるまでに少し抵抗があった。なんとか慣れてUFOを待ってトーチカを撃って遊んでいたとき、ついUFOを見逃がしてしまった。そのとき驚いたのは、UFOがものすごい速さで画面を横ぎったことなんだ。アーケード版より速い。
　それから、もうひとつ注意しておきたいのは、ビーム砲は連射することができないこと。ビームが画面から消えるまでは、いくらA、Bボタンを押しても、つぎのビームは発射できない。
　さらに、ビームが消えてからつぎの弾が出るまで、一瞬の間があるんだ。ここがアーケード版とちょっとちがうから気をつけよう。

▲マル秘テク2〈ナゴヤ撃ち〉インベーダーが砲台直前になると相手の弾は無効になるという必殺技だ！

## ハイテク・隠れテク

　このゲームの基本戦法は〝サイドステップ〟戦法だ。つまり、トーチカの端から素早く顔を出し、ビーム一発！ そして素早くトーチカの下に隠れる、という指の限界に挑戦するワザだ。
　もちろん、ウワサのナゴヤ撃ちもできる。これはインベーダーが最下段のひとつ手前、砲台に密着した状態になると、インベーダーの撃った弾が無効になる、というハイテクだ。隠れテクだってあるぞ。10ポイントのインベーダーを最後にひとつ残すと、左から右へ進むとき、虹のような模様が出るんだ。名づけてレインボーというんだ。
　さあ、チャレンジしよう！



▲うーむ無念、最後のひとつを逃がしてしまったゾ。

▲パーフェクトな作りに脱帽。でもどうせなら「PLEASE SELECT」でなく「INSERT COIN」ならよかったな……。

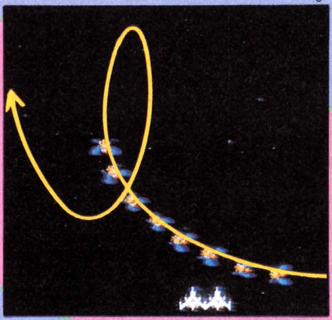
# ギャラガ
## チャレンジステージ徹底解剖!

**ギャラガの楽しみ方のひとつに、チャレンジステージでどこまでポイントをはじきだして敵キャラに応戦するかがある。そこで今回は8種類のチャレンジステージ全画面を大公開してその攻略法を分析してみるぞ!!**

ナムコット ©(株)ナムコ　文／桜井博道

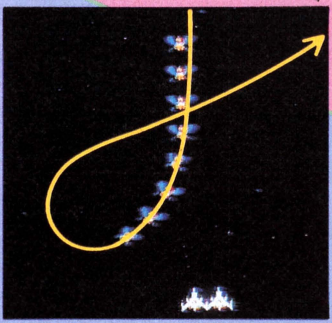
## チャレンジステージ1

3

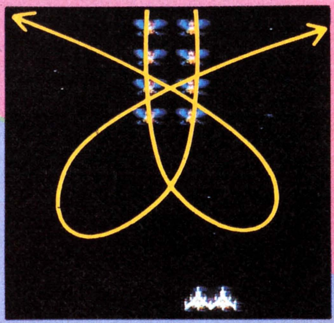


8種類あるチャレンジステージのなかでは一番楽に敵ギャラガを破壊できるが、それは基本的なポジションを守っていればのはなしで、ファイターを画面中央に待機させなければいけない。たいせつなのはファイターをまえもって2連結にしてチャレンジステージをむかえることだ。単機ではパーフェクト1万点は難しい。とくに1番目はおのおの4個のキャラが左右に散るので、交差するまえに全部破壊しないと逃げられる危険がある。

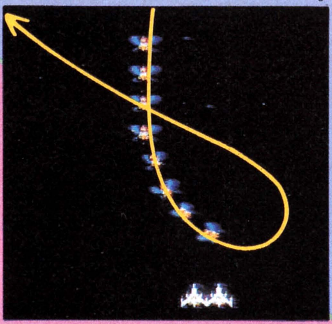
4



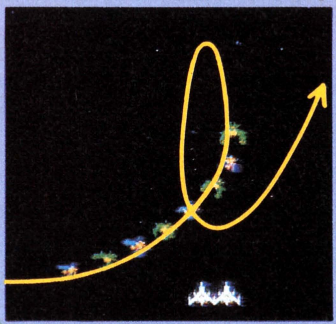
1



5

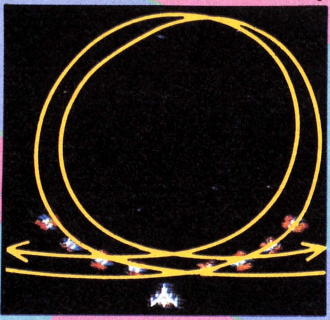


2



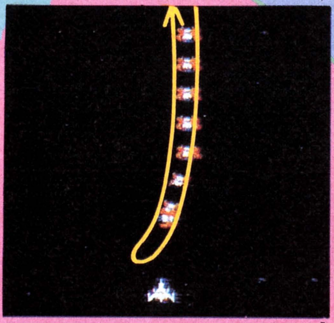
## チャレンジステージ2

3

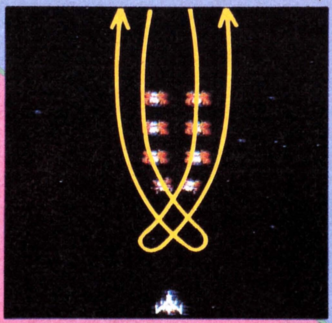


チャレンジステージ1面と2面はまえにもふれたとおり、2連結のファイターを画面中央に待機させ、でばなをくじく方法が効果的だ。チャレンジステージのはじまる前に"CHALLENGING・STAGE"の表示があるから、キミは試し撃ちをして、右側のファイターのミサイルが最初の"N"の1ミリ右を通るように位置どりする。そこが画面中央なのだ。2番目、3番目はキャラの交差するときにミサイルを集中し、残りを動きに合わせて攻撃すればきまりだ。

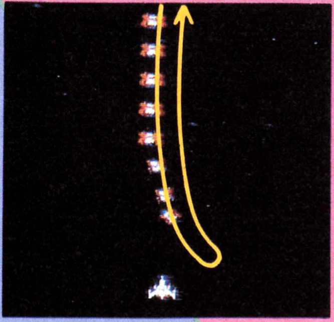
4



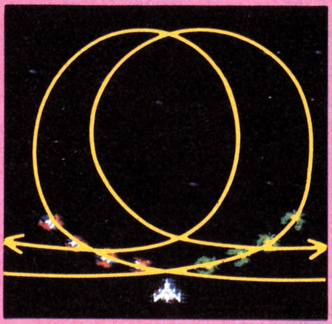
1



5



2



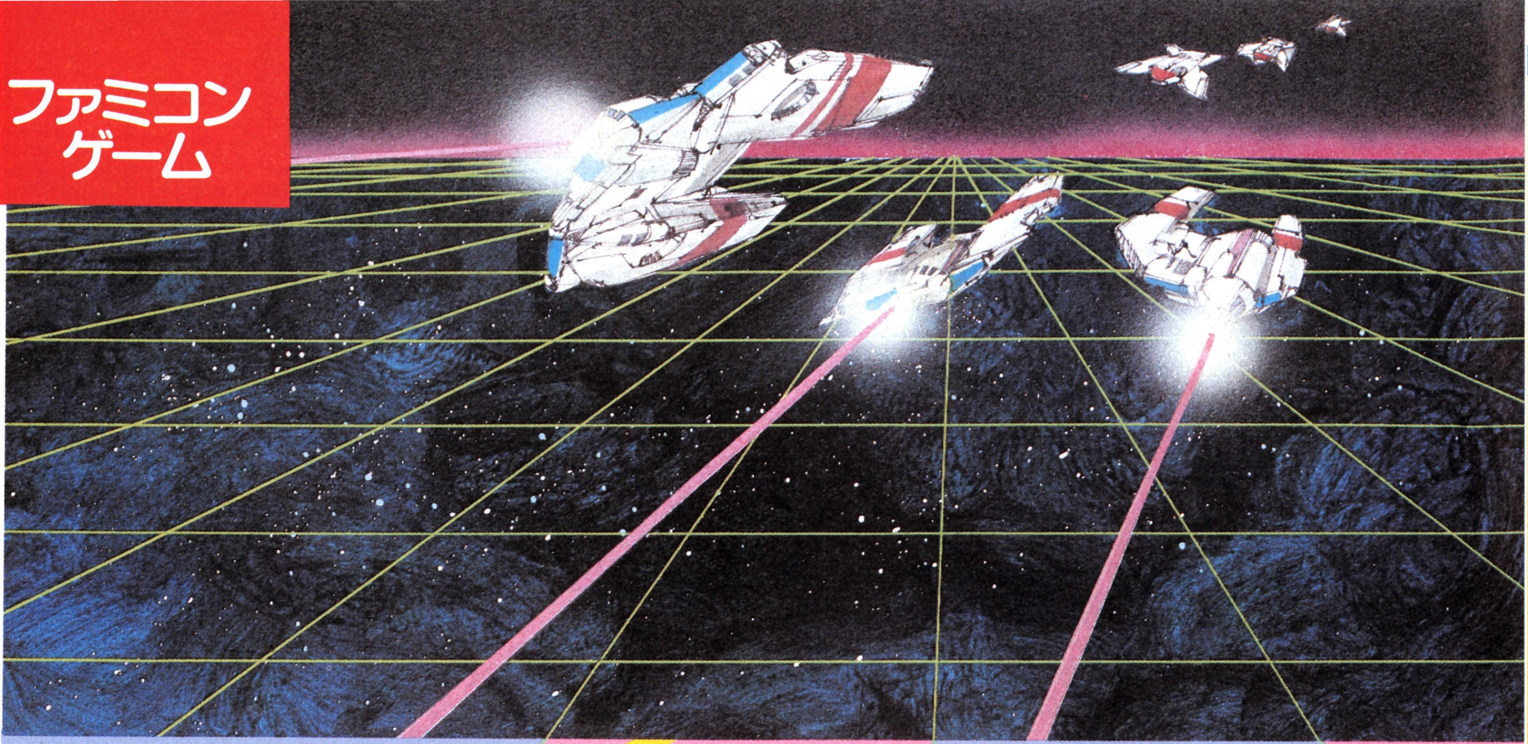
## ギャラガ体験

個性的なキャラで内容を盛り上げるのでもなく、とくにきれいな画面や画質で目を楽しませてくれるのでもなく、ストーリーが凝っているわけでもない。単純明解な印象を全体から受けてしまう。だけど一度ギャラガに出会い、キミの手を染めるとギャラガぬきのゲームライフは、なぜか味気ない。不思議な魔力を内に秘めている。

3種類の攻撃パターンを消化して、1回のチャレンジステージだから、4画面で1セットになっている。チャレンジステージは、全8種だから全部で32画面あり、33画面目から第1画面にもどり、以後同じパターンで半永久的に繰り返す画面構成になっている。2万点と7万点で持ち駒各1機が増え、以後7万点ごとに1機ずつ増える。

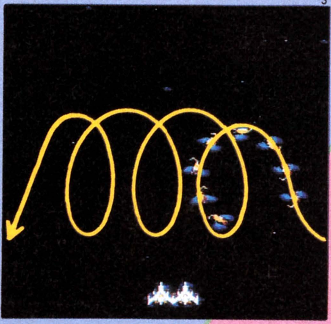
面数の上昇とともに敵キャラの攻撃は激しく、速い動きでキミを襲う。でも焦ることはない。画面種類は全部で3つだから、敵キャラの動きのパターンを覚えるのはかんたんだ。あとはキミの運動神経と記憶力にかかっている。

アーケード版と比較すると、コントロールは少しルーズで、興奮度にやや不満を残した。画面幅もやや横に長い印象だ。そのほか、細かい部分はアーケード版と同一同質で、ゲームセンターの興奮がそのままに伝わってくる。



## チャレンジステージ4

3



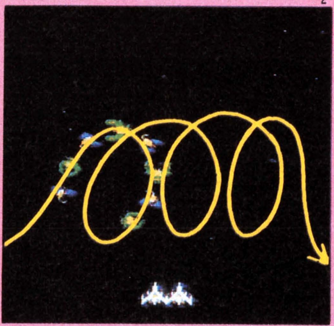
ここでは逆に画面中央で敵キャラを待たないことだ。１、４、５番目は基本的なパターンは同じだから、おのおの４個のキャラが左右対称に同じ軌道を２度通る。つまり往復するので、３個の円の交差するところを中心に、ファイターを待機させての攻撃が効果的だと思う。やっかいなのは２、３番目で、キャラの動きに合わせて攻撃しなければ全壊は難しい。このときたいせつなポイントはキャラが直下降する３ヵ所に攻撃ポイントをおくことだ。

4

1

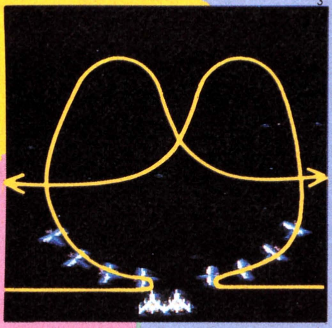
5

2



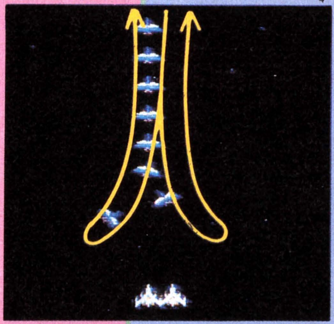
## チャレンジステージ3

3

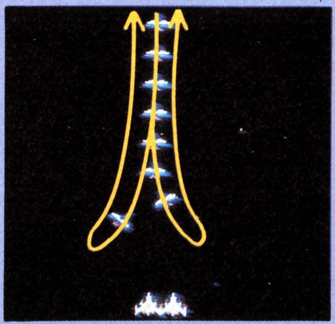


１、４番目は画面中央より約１センチ左側寄り、５番目は中央より約１センチ右側寄りだ。中央でおのおの４個に分離するけど、結局はターンして同じ軌道を通って画面から消える。だから分離したからといってファイターをむやみに動かしてはいけない。２、３番目は左右どちらかを最初のターンポイントで全壊して、残り４個を第２ターンポイントで直下降してくるときにたたく。２、３番目には２ヵ所の攻撃ポイントがあることを忘れずに。

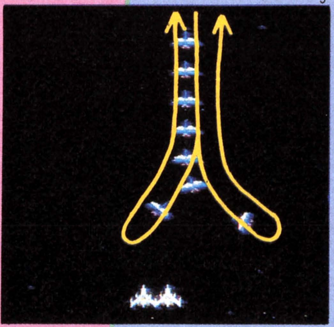
4



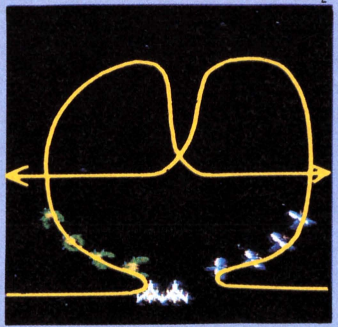
1

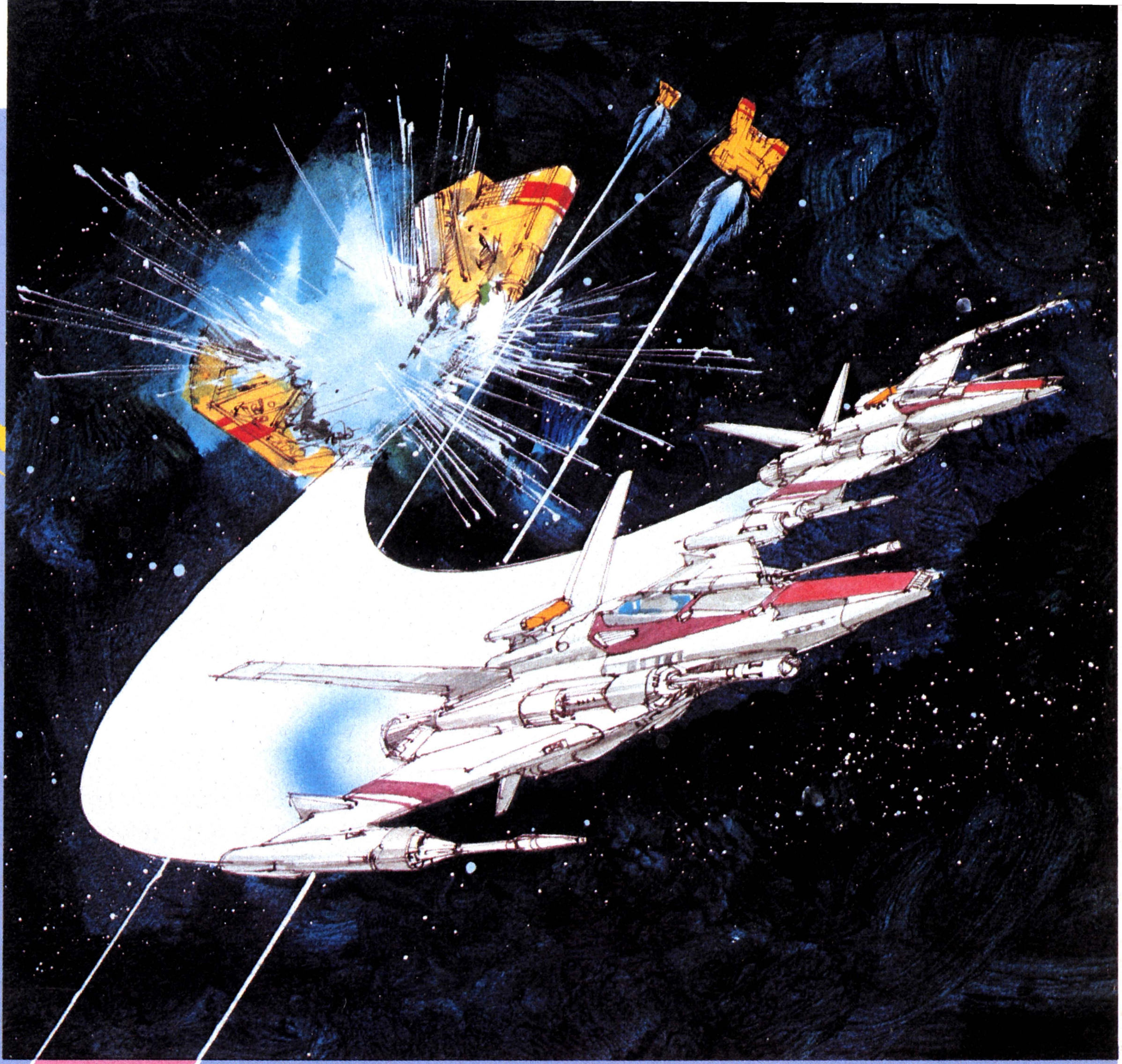


5

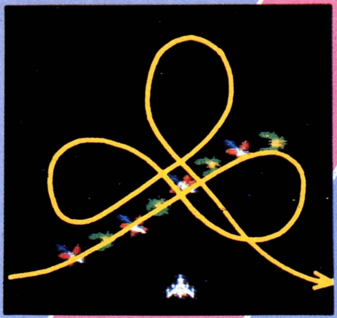


2

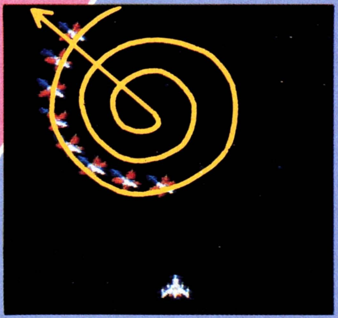




2



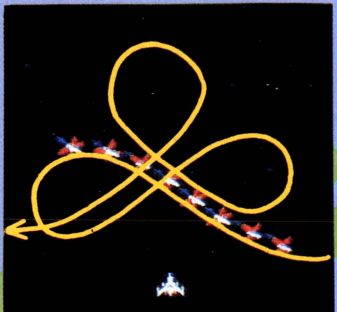
1



5

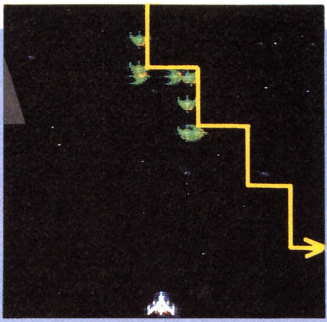
4

3



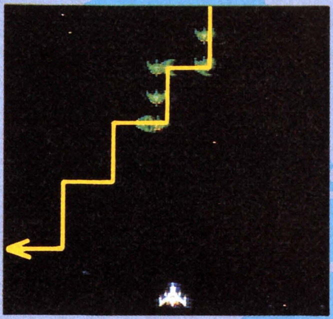
## チャレンジステージ5

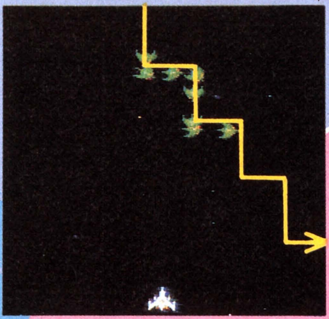
とんぼの目のような模様に思わず目がまわりそうだね。1、4、5番目のパターンは、1周目の円で、ちょうどファイターの上すれすれを真横にかすめて飛んでいくときに全壊しないと、後半の細かい動きについていけなくなるのでパーフェクトは難しくなるよ。2、3番目も円だよね。敵キャラが円を描いて飛ぶケースでの必殺全滅法は下降するキャラをねらい撃ちすること。上昇したり、斜めに飛ぶ敵キャラはなかなかつかまりにくいからね。

1


## チャレンジステージ6

90度に方向転換するパターンは初めてで、ここではいままでのように、でばなをくじいてはいけない。むしろその逆で、じっとがまんの子に徹すること。たとえば1番目ではファイターを右隅にずらし、そのポイントより約1センチ左へさらにずらしたところで敵キャラを待機する。じっと待ち、最後の直下降ですべてを破壊する。これは気持イイのでやみつきになる(?)。2、3番目はやはり画面中央で待機して、交差するときをみはからっての攻撃が有効だろう。

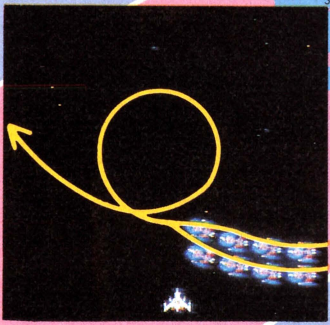
5


4


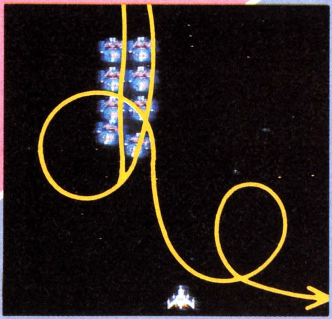
3

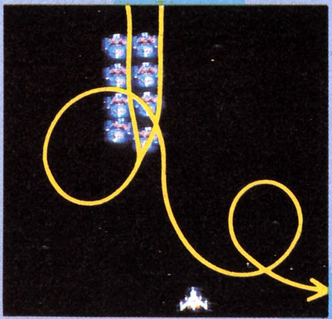
2

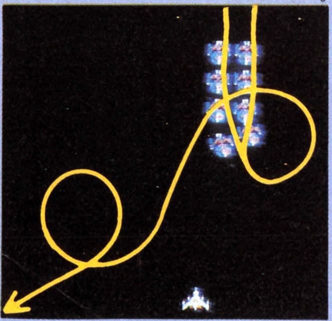
## チャレンジステージ8

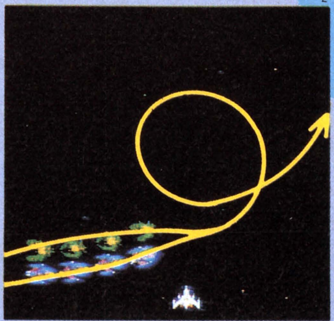
3


ほかの7種類のチャレンジステージと比べて気になるのは、敵キャラの飛行時間がやや短いんだな、これが……。なかでもとくに2、3番目などは、クルリと1回転するだけですぐに消えてしまう。1、4、5番目は見てわかるとおり2ヵ所で回転するから、攻撃ポイントは2ヵ所あることはわかるね。短い攻撃時間内にポジションを移動して下降するところをたたく。第8ステージは全8種あるなかでは複雑な動きはないが、最も難度の高いところだ。

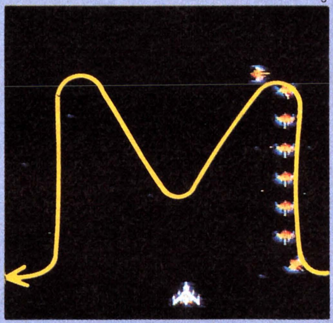
4


1


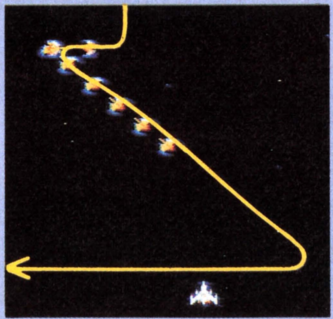
5


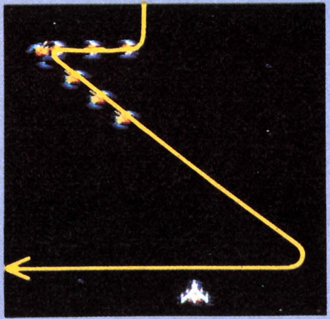
2


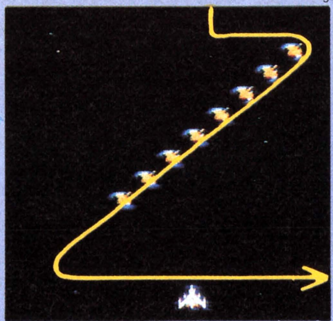
## チャレンジステージ7

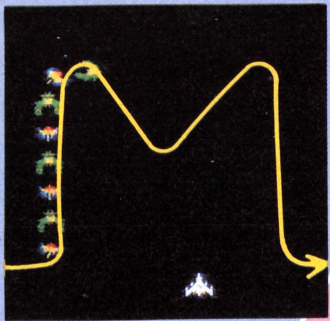
3


1、4、5番目での敵キャラの動きは同じパターンだから、攻撃もパターンを変えてはいけない。たとえば1番目では、第6ステージ同様に右隅から約1センチのところでファイターを待機させ、敵キャラがターンして左隅へ流れるまえにまとめて撃破することだね。2、3番目も攻撃方法は同じで、右隅、あるいは左隅でファイターをかまえることだ。このステージではとくに、敵キャラの動きに合わせて攻撃しても、パーフェクトは絶対にムリだ。

4


1


5


2


# ファミコンストラクション ロードランナー

## キミはいじわるライター家族電算機の挑戦を受けられるか!?

作・文／家族電算機
ファミリーコンピュータ／ハドソン

**たのみもしないのに、読者からの自作面が山のように届き、家族電算機は悲鳴をあげておるぞ——。**

うう、ハッキリ言ってこの人気は異常だ。……という言葉は連載第1回目の編集部キャプションのマネでした。

今月は、とうとう3ページでお送りすることになった「ファミコンストラクション」。新作2面、解法3面、そして投稿4面の強力な陣容でやってまいりました。

さて、まず最初は前号の「LODE READER」に出た立松君の質問から。「エディット面は、だれが作っているのですか?」とのことですが、はい、なにをかくそう家族電算機こと、この謎のわたしめが、職人仕事よろしくやっているのであります。

投稿分については、「LODE READER」で扱っていますが、なにしろ独断で選んでいるので、紹介されない場合は、「アイツは見る目のない奴だ」と、3回唱えてください。あまりにも投稿が多くなってきたら正解を寄せてくれた人の中からだけ紹介したい…ナァ。

そこで(どこで?)新作は、秋田の細田祥平君の希望により、の・っ・ち・り難しいものにしてみました。

本人は、用意した解法以外で解かれることを楽しみにしてます。

第1面は「ダイヤ」の面。中央の市松模様の部分がダイヤを思わせるのでしょうか? ダイヤは、人の心を惑わせるもの…とか……。

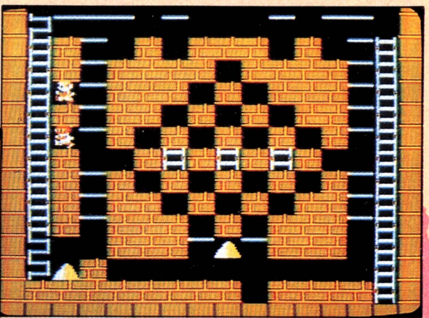
みなさん、くれぐれもご注意を。

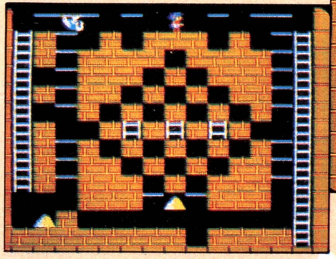
第2面は「うず」の面。ちなみに、画面右下のうず状の部分の中心にある金塊を取るのは、そこまで行きついた人にとっては、とてもかんたんなことです。

ところで、連載2回目まで「悪人」などと呼んだりもした敵を、「番兵」と呼んでいることにお気づきでしょうか? この呼び名については、はたして彼らは悪人か、ただ決められた役目に忠実なだけではないか? との意見が寄せられたり、なかには、「モンスター」と呼んでいるBEEPERもいたりして謎は謎を呼んでいます。

彼らはもともと極悪非道のバンゲリング帝国（そう、あのバンゲリングベイと同じである）の兵士なのだから、民衆に金塊を返そうとするランナーにとっては、悪人かもしれない。しかし、彼らにとっては、徴兵制によるいやいやながらの兵役かも知れず、ここはひとつ「番兵」と呼ぶことで手を打ちましょう。

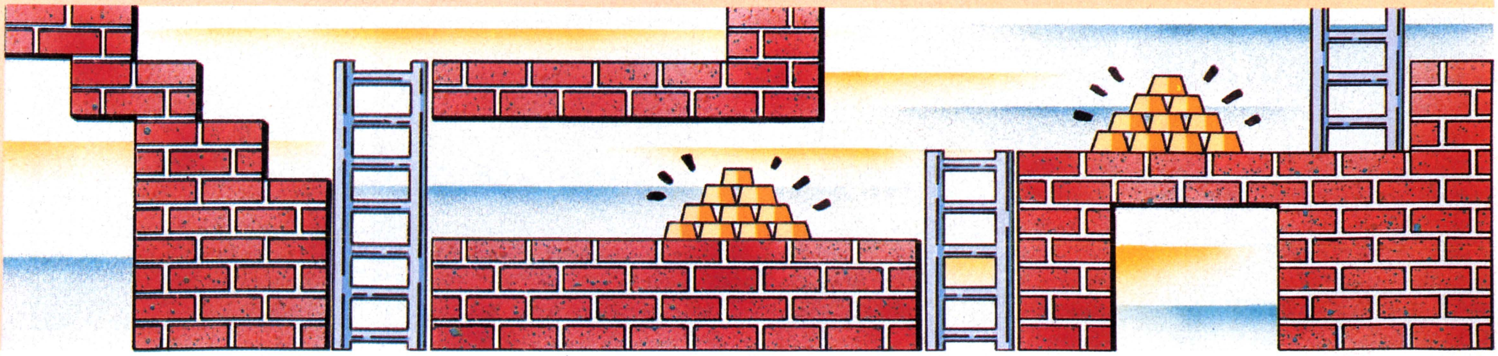
以上、完走保障済也。



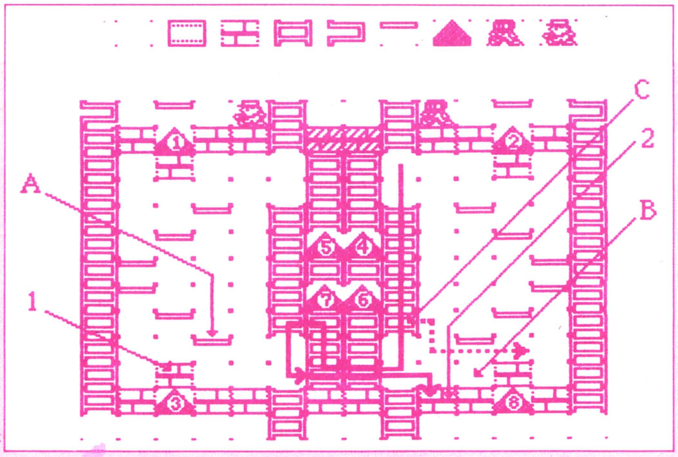


▲「ダイヤ」の面。右上がエディット画面。古来、ダイヤモンドのために身を滅ぼした人は数知れない。この面も、まず落ちるところまで落ちてみないと始まらないのである。諸君、苦労はしてみるものだ。

▲◀「うず」の面。上がエディット画面。この面を解きたくてウズウズしている君に送るナゾナゾ。あるとき子供が鳴門のうず潮に落ちたのですが、銀の小粒によって命びろいをしました。その小粒とは? 答え…ウズキュウメイガーン!



# ●●●●●それでは4月号と5月号の解法をイッキに公開しましょう!



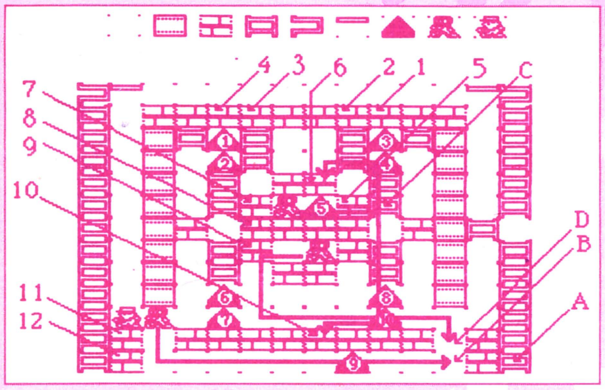
▶4月号の「雨々降れ降れ」

さて、できてしまったキミにはあくび、まだ格闘中のあなたには目の毒の、前号までの3面の解法を一挙公開のコーナーです。

まず、4月号の「行きはよいよい帰りは怖い」の面からいってみよう。……と、じつはこの面ではポカをやりまして。この面には、いくつかの異なった取り方があるのです。その証拠として、ついさきごろまで解法としてこのコーナーに載るはずだったトリックが、装いも新たに近い将来の誌面を飾るはずなので乞ご期待!

そこで、といってはなんですが、前号のヒントよりスマートなので紹介しておきましょう。大和市の岸本和久君の解法が、前号のヒントよりスマートなので紹介しておきましょう。

スタートしたら、落ちる番兵には見向きもせず、反対側のAへ向かう。すると落ちた番兵がBまでおびき寄せられてくる。続いて上に行き1、2、3、4とくずし、それらが閉じるまえに①、②、③、④を取り終え、次に5、6とくずし、番兵が⑤を持って穴に落ちたところで金塊を取り7、8、9とくずす。このとき⑤を持っていた番兵は、Cまでもどってそのあたりにとどまる。下の部屋の番兵は⑩を持ってDへ落ちるので、それを見はからって⑥、⑦を取る。⑧を持って降りて来る番兵を10のあたりをくずして埋め、金塊を取って右から外へ脱出。あとは、11、12とくずして番兵の持つ⑨、⑩を適当に上のほうで取ればOK。



▶4月号の「行きはよいよい帰りは怖い」

つぎに同じ4月号の「雨々降れ降れ」の面です。

これは前回ふれた例のバグを使うとかんたんなので、これを使った人がけっこういたようですが、このバグを紹介したときにも宣言したように、これを使わなければ解けないようではフェアではないというわけで、ここに正攻法をお見せしておきましょう。

①、②はかんたんに取れるので、まあ問題は、Aのバーにつかまって1をくずし、③をとってからということになります。番兵は、矢印のように降りて来るのが理想的で、これはタイミングを見て誘導可能。

とにかく③を取ったらBへ急ぎ2をくずし、番兵の落ちるスキに④⑤⑥⑦を取ってしまう。そのあと再びBで2をくずし、番兵を落として、今度は穴から出てくるところをCで待ちぶせて頭を踏んで点線のように脱出します。あとは左右対称ですから、同じように⑧を取り、再度今の手で脱出。とまあ、こんなぐあいです。

ちなみにバグを利用すれば、いともかんたんにできるのですが…おたがい若いうちは苦労しましょ。と、誓いつつ今回からいっそうの面の引き締めを誓う家族電算機であります。

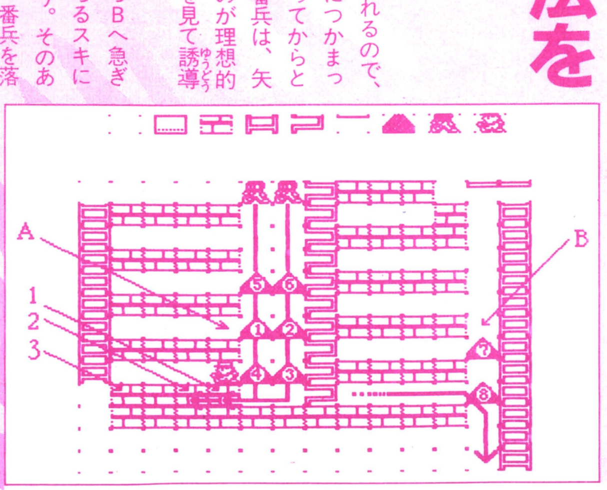
えー、最後になりましたが、前回の「名なしのシンプル」面(1面だけだと区別の必要がないので つい……)は、やみくもにAに向かえば道は開けます。嵐のまえの静けさといいましょうか、わたしは、個人的にはこんな面が好きですねえ(作るのが楽だという声あり)。

さて、A地点に向かって待つことしばし。⑤⑥を持った番兵が、目の前を落ちて来たら頭を踏んで①②を取り、返す刀で③④を取って素早く1、2そして3をくずして自分は3の中へ飛びこみます。

ここまでの動作がスムーズに行えれば、番兵ふたりともを、1、2をくずした跡に、おびき寄せられるはずです。

再び待つことしばし。番兵が金塊を持ったまま埋まり、上部左半分のどこかから生き返るのを見はからってから、下に再び降りてください(降りるのが早いと、番兵が右端から生き返って、計画は失敗してしまいます。また、遅くても自分が埋まってしまうので気をつけてください)。

あとは、右下の矢印のように落ちる番兵を目がけてBから⑦、⑧を取りながら飛びおり、中央にわたって一丁上がりです。



▶5月号の「名なしのシンプル」

# LODE RUNNERのコーナーです。今月は4人の作品じゃ。

さあ、きょうも読者の坑道の時間がやってまいりました。

まずは質問、そして情報コーナー、投稿面の順でお送りします。

**問1** なぜエディット面ではフルーツはリンゴしか出ないのですか?

(東京の立松君)

**答** ハドソンさんの移植担当者がアップルコンピュータのファンだから……というわけではありません。たぶん、たんにメモリの問題と思われます。ちなみに山口の山田君(立松君と山田君は、前号の投稿面の作者でもあります)からの情報では、フルーツが出現するのは、最後の金塊を取ったときで、番兵を5回以上埋めたあとにとった金塊の位置に出現するとのこと、お試しあれ。

**問2** よく「バグ」とか「バグさがし」とかありますけれど、どーゆーイミなんでしょーか?

(大阪の辻本文子さん。原文のまま。辻本さんと神奈川の大原千穂さんは、たったふたりの貴重な女性読者ですゾ。)

**答** これは基本的な質問ですが特別にお答えしましょ。

「バグ」とは「BUG」すなわち虫のことで、プログラムに虫がいるから正常に動かないというように使用し、つまり、プログラムのミスのことです。したがって、「バグ捜し」とは、ミスをみつけることで、ミスを除いてプログラムを正常な状態に近づける作業を「デバッグ(DEBUG)」と呼んでいます。

さて、ファミコンのロードランナーにもバグと思われる部分があるのは前号、今号で紹介しているとおりで、兵庫の原田君が「この謎にチャレンジ進研ゼミしましょ!」といっている透明のカベがそれにあたります。レンガをくずし再生する最後の瞬間にダメ押しで再びくずすと……たしかに存在しているレンガが表示されなくなるのです。

では投稿面に移ります。今回もたのみもしないのに大量の自作面が届き、やっとこつぎの4面を選びました。こうなってくると、アイデアや図面の見やすさや、ていねいさが光るなあ(編集室では図面をアップルのマックペイントで処理しています)。

①奈良の水谷君

ランナーの変身後の横顔をモチーフにしていてアイデア賞。取り方のポイントは左下のすみで、番兵の埋め方を考えないとすぐにつかまるゾ。

②新潟の菅井君

剛は「つよし」でいいのかな? 間違っていたらゴメン。

この面は番兵の誘導がポイント。遠隔操縦するところがミソ。先頭に立って導くことはあまり勧められません。

③埼玉の鈴木君

これは、ひとつの面にいくつものトリックがはいっていてかなり楽しめる。本人によると、「左下の金塊は番兵を利用して取る」とのことですが、利用しなくてもとれるので、鈴木君もトライしてみたら。

④東京の岸本君

アクション的要素のあるシンプルなもので好感がもてる。入力が楽というのもヨロシイ。

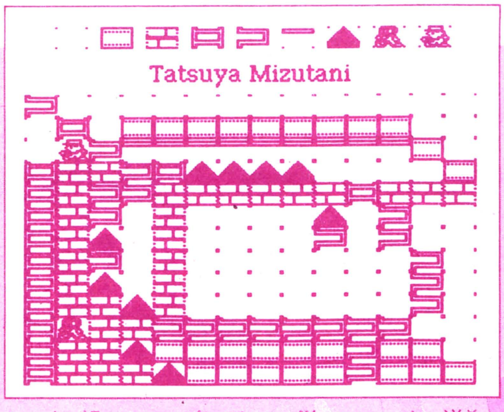
ヒントは、番兵を使うこと。番兵が必ず左端の上から2番目の地点に再生することです。

追伸その1…番兵・悪人論争の火つけ役は、有名希望の岡山の藤井君でした。

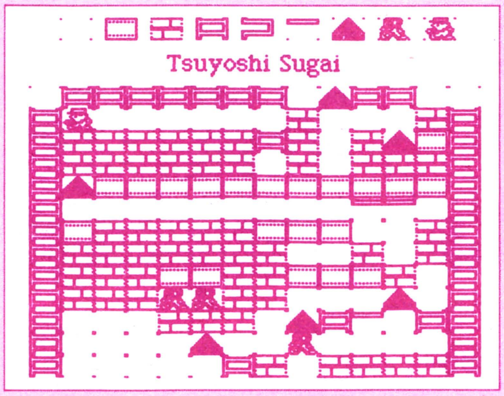
追伸その2…福岡の斉藤君は丸ボタンと角ボタンのコントローラーを比較し、丸ボタンに軍配をあげています。

追伸その3…寄せられた解答の説明図では、神奈川の石塚君の、落ちる番兵が「キャー」と叫んでいて可愛いかった(?)ほか、前回より見やすい力作が多かったので◎。

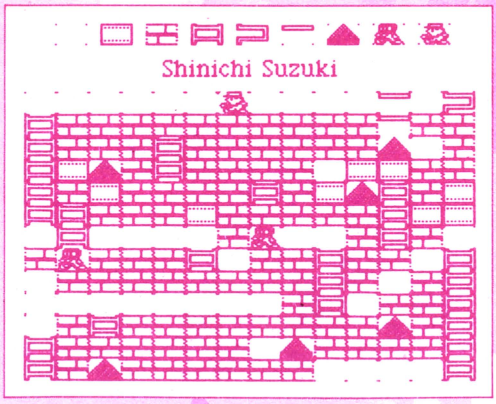
といいつつ、ではまた次号でお会いしましょう。



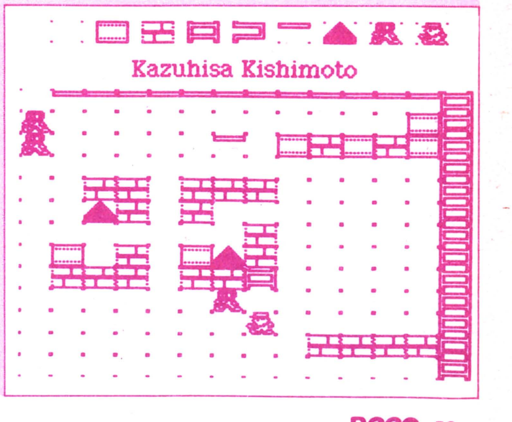
▶奈良の水谷君の投稿面



▼新潟の菅井君の投稿面



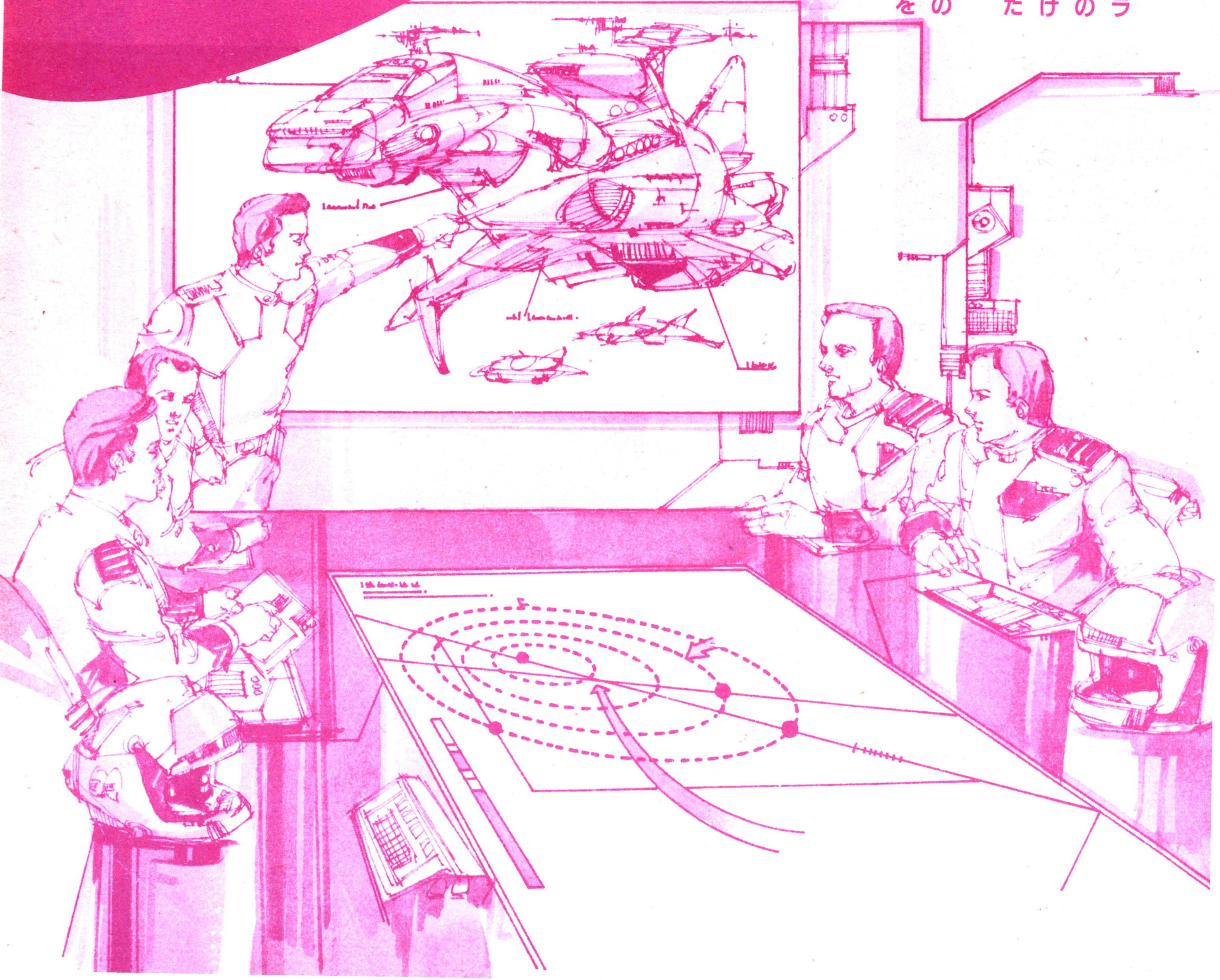
▶埼玉の鈴木君の投稿面



▶東京の岸本君の投稿面

# MEGA ORBIS

メガ・オービス――それは、プログラムは作れても、ゲーム・アイディアのない人、ゲーム・アイディアはあるけれど、プログラミングできない人のためのゲーム・ステージだ。
グロリア・ルベース・ギルダーなどの主な種族（キャラクター）は紹介してきた。その種族を使ってゲームをつくるのはキミだ。



# 2大勢力の抗争

**メガ・オービスの2大勢力、グロリア連邦とルベース帝国。**
**この2国の歴史はメガ・オービスの歴史とも言える。**
**この2国を中心に今回は紹介してみよう。**



## 歴史

グロリア＝ルベース間の戦役は千数百年の間に小規模な戦いを合わせて50回以上起きている。このメガオービスにおける2大勢力の関係を歴史の面から見てみよう。（以下年号はグロリア歴とする）

**2700年頃**　ウル、デミフォン両種族とグロリアが接触する。それまで、ウル、デミフォンは、亜光速移動しかできなかったがグロリアの技術援助により、超光速移動（ジャンプエンジン）ができるようになり、版図を広げた。

これら3種族は平和的に植民地を広げていった。とくに先住知的生命体のいる星には干渉せず、戦闘など起こさなかった。この結果、グロリア連邦には軍艦はなく、すべて調査タイプの船しかなかったのだ。

**3000年頃**　ルベース帝国はジャンプエンジンを開発し、亜光速移動時代に植民した3惑星を中心に版図の拡張を始めた。帝国は使える産業をフルに生かし軍艦を作り、そのすべてを投入して次々と植民地を開いていった。

**4573年**　グロリアの調査船"パンドラ"はパックス・テアエ星系付近でギルダーと初めて接触した。それ以来、グロリアとギルダーの通商条約が締結され、貿易が開始された。

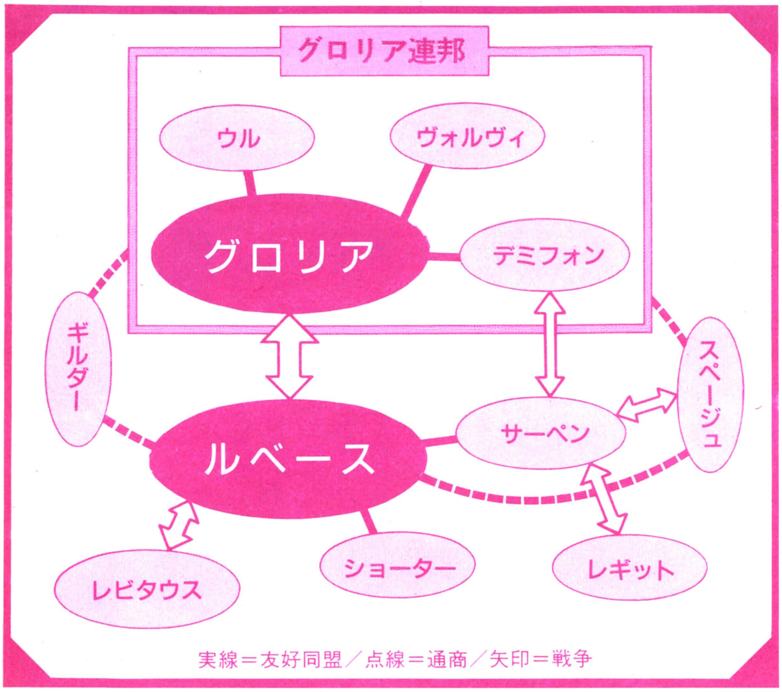
同じ頃、ルベース帝国もティムラ星系で鉱山開発用のギルダーと接触したが、グロリアとは違って戦争が初めての出会いであった。ギルダーは、この方面の艦艇を守るためにキャラバンの戦闘部隊を呼び出した。ルベースとギルダーはこの後20年、戦争を続けることになる（第1次ギルダー＝ルベース戦争）。

まだ土台のしっかりしていなかったルベースは、古参で国力も十分にあるギルダーと戦争を続けるのが苦しくなってきた。だが、軍事力はルベースの方が上であったので、ギルダーは後退していった。

科学力が上にあるギルダーは帝国が苦しいのを知って、休戦条約を結んだ。その内容は、ギルダーの科学力（たとえばバブルエンジン）を帝国に教える代わりに、帝国全星域での貿易の自由の権利を手に入れるものだった。帝国はこの条約を承諾し、ギルダー＝ルベース戦争は終了した。

**5010年**　グロリアがウェッジ星系に植民を完了したころ、ルベース帝国の小部隊がこの星系に侵入した。帝国はギルダーからグロリアのことを聞いていたので一応関心は持っていたが、あまりに近くにいるので、軍部は急いで臨戦体制に入った。

グロリア側はルベースと条約を結ぼうと交渉したが、逆にルベースはグロリアが弱気と見て、一気にウェッジ、ホーン両星系に攻め込んだ。あわてたグロリアは、戦争回避不可能とみると、ウル、デミフォンとグロリア連邦内部にU・G・S・F（United Glolia Space Fleet）を成立し、ルベースとウェッジ星系付近で最初の海戦を




行った。

この結果、数の上では勝っているルベースが敗れた。これによりルベースはアヴェーフ星系付近まで後退せざるをえなかった。ルベースの敗れた原因は科学力の差によるもので、以後ルベースとグロリアの科学力の差はグロリアがいつも少し有利な状態であった。

**5520年**　サーペン帝国とルベース帝国、この好戦的な両種族の版図が初めて接触した。ルベースは、グロリアには科学力で劣っているが、サーペンよりははるかに勝っていたので、サーペンの版図のかなりの部分を占領した（13年戦争）。サーペン降伏時、内部分裂が起こり、スページュ公国が設立された。

このサーペンは降伏後、ルベース帝国の傘下に入り、同盟国となった。

**5608年**　グロリアは海洋種族ヴォルヴィと接触し、条約を結んだ。ヴォルヴィの驚くべき植民地開発能力はグロリアを驚かした。このため、ヴォルヴィは連邦に加盟し、植民地開発を他の国に代わって受け持ったのだ。

**6288年**　サーペン帝国と同盟になったルベースは、サーペンの版図側からバルネアを通りグロリアに攻め込んだ（第4次グロリア＝ルベース戦役）。戦いのはじめのころは、進撃を続けていた帝国だが、連邦がU・G・S・Fの主力部隊を投入したので、戦線はリム・オ・ラップ星系付近のエ・リム・スリー星系など多くの所で動かなくなり、持久戦となった。

その間、休戦したり、開戦したりと70年近い間に、数十回の小規模な戦闘が行われた。しかし、連邦側が本国内で戦っているのに対して、帝国はサーペンを通して戦っているので補給をするのが苦しくなり、徐々に後退を始めた。

**6312年**　第4次グロリア＝ルベース戦役のとき、両陣営にいたサーペンとデミフォンは宿命の出会いをした。デミフォンの肉がサーペンにとっては、最高級の美味であったのだ。サーペンはデミフォンの植民星を襲い、住民を殺した。

このような襲撃が、戦争終了後も続けられていたが、連邦の中で一番好戦的なデミフォンは報復を開始し、次々とサーペンの植民星を攻撃した。この戦いが発展し、6350年に第5次グロリア＝ルベース戦役が始まった。この戦いで現在メガ・オービス中最大の戦艦であるステーションクラスの船舶が初めて実戦に参加した。ルベースは国内建てなおしの時期であったために、戦争はすぐに終了した。

しかし、サーペンとデミフォンの戦いは、小規模ながら現在まで続いている。

**6517年**　レビタウス帝国の狂皇帝、ム＝ラージ皇帝は、となりにあるルベース帝国に宣戦布告をし、侵略を開始した。

グロリアとの戦争準備中であった帝国は不意をつかれ、植民星を次々と占領された。しかし、グロリア参戦の気配がないと見るや、一気に戦力を集中し、戦線を押し返した。帝国は最初の奇襲攻撃によって失った星系をあっという間に取り返し、さらにレビタウス本国に攻め込み、その版図の約半分を占領した。このとき、グロリアとの戦争が起きたためそれ以上の攻撃は中止し、広大な星域を帝国版図に入れた。

**7055年**　帝国の艦隊は、ステーションクラスの超弩級戦艦を先頭にふたたびリム・オ・ラップ星系に目標を定め、侵攻を開始した。

グロリアもこの攻撃を予想して強力な艦隊を配置していた。エ・リム星系付近で史上最大の海戦が起こり（サンライズ星雲沖海戦）、両軍合わせて15万隻以上の艦艇が参加した。

帝国の侵攻は途中で止まったが、グロリアの版図に少し喰いこみクリフ星系を手に入れた。しかし、両国共にかなり消耗し、7680年停戦条約がギルダー領内シャーマンⅥ星で結ばれた（シャーマン停戦条約）。条約により現在のような、明確な版図の境界線がひかれた。停戦したとはいえ、現在でもグロリア＝ルベース間には戦争の起こる可能性は十分にある。

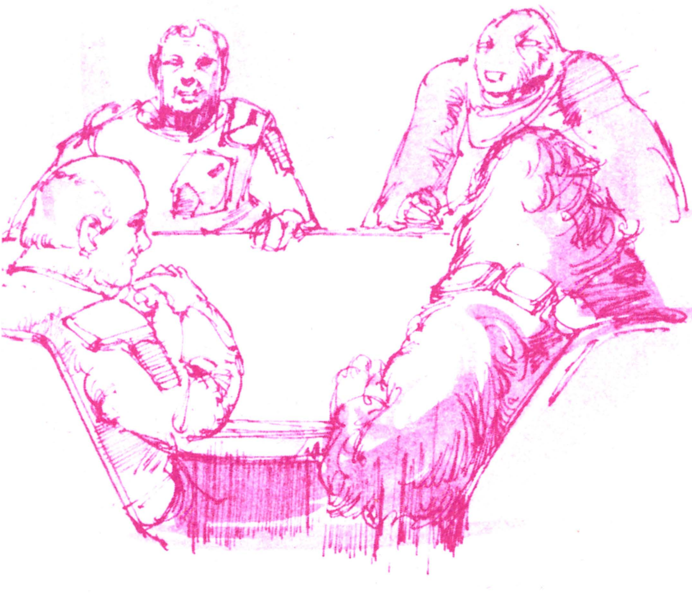
# グロリア連邦

## 政治

グロリアは連邦制をとっている。連邦はグロリア人、デミフォン人、ウル人により構成されている。

国政の最高機関は連邦評議会である。これは各星から選出された評議員よりなる。この下に、農業、工業、通商、外交、軍事などの常設委員会があり、行政機関に直結している。

各星は独自の政府を持つが、連邦評議会及び委員会は各政府よりも強い権限を持っている。しかし、種族の独自性を尊重する立場から、デミフォン人、ウル人はかなり独立的な政府を持っている。



逆に、連邦の支配層はグロリアが握っている。グロリア人は人口でも版図でも他の2種族を凌ぐため、連邦評議会では絶対の多数を占めている。

連邦評議会には付設の機関として十人委員会というものがある。これはウル人・デミフォン人各2名、グロリア人6名からなる委員会で、非常時には評議会に代わって国政を担当する。ここでもグロリア人は優位を保っている。

グロリア人の中でも、グロリア星は特殊な地位をもち、十人委員会のうち4名はグロリア星出身者である。

各星内の政府の形態は住民の意志で決定されているが、多少の差はあるもののおおむね共和制をとっている。植民星ではどうしても個人の権利を制限する傾向がある。

## 経済

連邦の経済は政府による緩やかな統制下にある。自由経済が原則なのだが、帝国との対抗上必要な措置である。帝国への高度な技術の流出を阻止し、帝国からの経済的撹乱を防ぐのだ。また、帝国と対抗している諸星への経済的テコ入れも必要である。国内的には、グロリア星の状況がそれを必要としている。

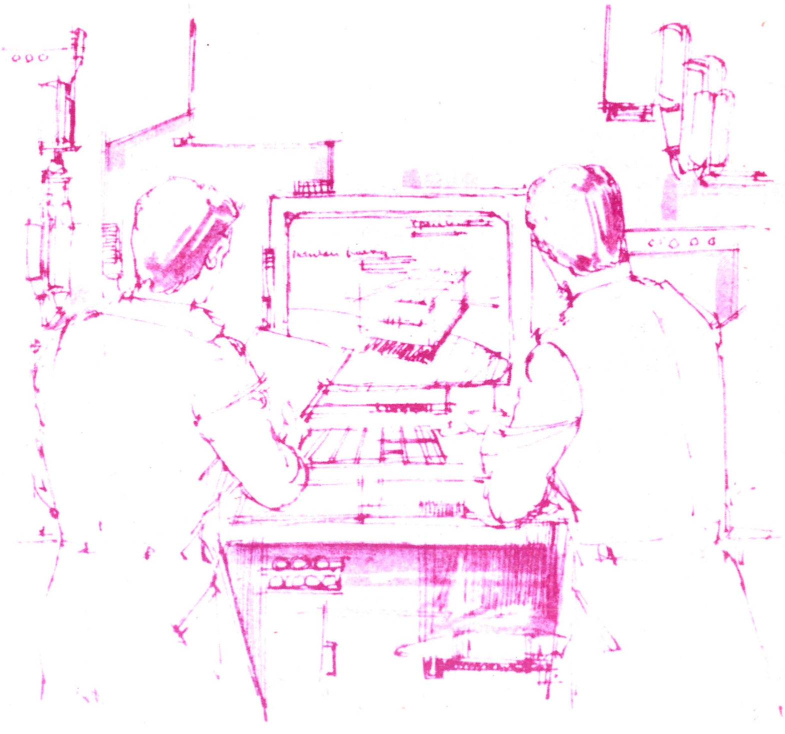
グロリア星はすでに資源を使い果たし、生産的な産業は存在しない。科学者、技術者、上流階級、それから彼らの生活に必要な物、サービスを提供する人々が住んでいる巨大な消費センターである。そこは膨大な量の必需品、ぜいたく品、研究資料を必要としている。

グロリアは高度な科学技術の世界であり、グロリア星はその研究開発の拠点である。そこは信じられないほどの物品と金とを必要とし連邦はそれを集めなければならないのだ。連邦の経済には貿易商ギルダーが深く関わっているが、グロリア星の貿易にはギルダーでさえも手を出せない。連邦は自らの心臓を他人まかせにしたがらないのだ。

## 外交

連邦の外交戦略の基本にあるのは帝国との対決である。帝国の拡張政策を阻止し、自らの生存圏の確保、拡張を行うことである。また、メガ・オービス内での連邦の地位の向上も目的のひとつである。そのために多くの外交官と情報局員がメガ・オービス中に派遣されている。経済援助や軍事供与というアメを与えて自分の陣営に引き込むのが連邦の外交の特徴で、この点でも軍事的なゴリ押しの多い帝国とは対照的である。

また、帝国内の各種族や、種族内の不満分子の切り崩しも狙っており、戦争以外のあらゆる手段を使って帝国に打撃を与えようと努力している。戦争による資源、人間、時間の無駄な消費を避けるために、膨大な量の人と金を外交・情報に注ぎ込んでいる。



## 軍事

連邦の軍事組織はグロリア連邦宇宙軍（U・G・S・F）にまとめられている。

各星系には巡洋艦を中心とした艦隊がある。平時には各艦隊は星系政府に所属しているが、戦時にはU・G・S・Fの構成部隊となる。これら星系艦隊の他に、平時からU・G・S・Fを構成している艦隊がある。

1つは国境艦隊である。これは連邦の境界付近に置かれ、戦艦を基幹とした主力部隊と、高速巡洋艦を基幹とした警戒部隊から成っている。とくにルベースとの境界には多数の国境艦隊が配置されて

いる。
2つめは護衛艦隊である。これは、連邦外へ行く植民船団や貿易船を、不測の事態から守るのが任務である。艦隊の規模は護衛する船団の大きさや目的地までの距離、敵性種族の存在に左右される。

3つめはデミフォン艦隊、ウル艦隊である。両艦隊とも連邦に加わる以前から存在していたが、連邦加入後はU・G・S・Fの一部を成している。両艦隊は国境艦隊の10倍近い戦力を有している。

4つめは最も強力な本国艦隊である。本国艦隊はグロリア星付近に駐留している。U・G・S・Fの30%の戦力が本国艦隊に集中しており、これはデミフォン、ウルの両艦隊を合わせたよりもさらに強力だ。この艦隊の艦船は中でも最新艦が揃っている。グロリアの技術の粋が集められているのである。

外交と同様に軍も帝国と対決する姿勢をとっている。しかし、軍事力の使用をできる限り避けるのが連邦の基本方針であり、そのため軍も抑止力に重点を置いている。帝国を上回る軍事力を維持することで、帝国の軍事的進出を阻もうとしているのだ。そのための出費は連邦にとっては負担であり、その負担を少しでも軽減するためにも植民星の開発を活発に行う必要があるのだ。

## デミフォン人

デミフォンが連邦に加わった最大の理由は、宿敵サーペンとの対抗のためである。個体どうしの戦いならば、スピードに優るデミフォンが有利だが、大規模な攻撃に耐えるのは独力では難しかった。サーペンが帝国との提携を深めるにつれ、その困難は増して行き、ついには独立心旺盛なデミフォンも連邦に加わる以外に方法がなくなってしまったのだ。

しかし、連邦ではグロリア人と同様の地位を与えられ、十人委員会にも委員を2名持つとはいえ、人口でも技術でもグロリアにはるかに劣り、それだけ連邦内での発言力も小さくなっている。それがデミフォン人の不満の種ではあるが、サーペンから自らを守るためには、特有の独立心を捨てて協調する必要があることは彼らも心得ている。

鳥人類の特徴として、デミフォン人は視覚が非常に発達している。とくに動態視力は一級品で、そのため、宇宙戦闘機のパイロットはデミフォン人であることが多く、成功したものも多い。これは飛行のフィーリングを体がまだ覚えているからだともいわれる。

デミフォン人はサーペンが存在するかぎり安住することはできないとして、つねにサーペン撃滅を唱え、連邦評議会では、もっともタカ派のグループと見られている。

## ウル人

デミフォン人が、事情はともかく自発的に連邦に加わったのに対して、ウル人はグロリア人に誘われて加わった。

もともとグロリア艦隊の傭兵として、グロリアとは深いつながりを持っていた。グロリア側は彼らを正規の軍制のなかに組み込んでしまうために、地位の向上を約束して連邦の一員としたのだ。政治的にはデミフォンと同様の権利を持っているが、彼らと違ってウル人はこの状態に対して不満を漏らすことはない。

軍隊での彼らは、地上戦のエキスパートだ。とくに歩兵として最も優秀で、武器など使わずに素手で相手を殴り倒すのが得意なのだ。

彼ら自身には戦争に参加する理由はないのだが、軍人は、彼らの職業名誉、そして収入の点でもトップクラスで、ひと旗あげる手っ取り早い方法なのである。

## 植民星の開発

グロリアが植民星の開発に熱心であり、それには諸般の事情があることはすでに述べたとおりである。それ以外にも、人口の増加に対処するという理由もある。が、これはグロリア人に言わせると逆で、植民星の開発によって人口の増加を計っているのだということである。彼らは人口が増加しない世界は停滞した世界だという研究結果を得ており、それに基づいて行動しているということになる。

植民星の開発で重要な役割を果

たしているのがヴォルヴィである。この種族がグロリア人に発見されたとき、そのイルカ様の形態にも関わらず陸上で生活しており、グロリア人には驚きであった。

彼らの環境改造の理論はグロリア人の知識も加わって、さらに精緻なものになってきた。劣悪な環境の星に、植民地を建設するときには彼らは欠かせない存在となった。

しかし、ヴォルヴィは連邦に加わっていない。他の種族に比べて絶対数が少ないし、多くの植民星に分散している。しかも、彼らは軍役に就くことが難しい形態をしているからだ。

連邦は資源の採掘や工場だけの植民星も無数に抱えている。鉱物の採掘は低重力の方が有利だし、工場によっては大気がない方がよいものもあるのだ。グロリアにとっては、居住惑星よりも、これらの惑星の方が重要だともいえる。金属の80%がこれらの星から産み出され、宇宙船のほとんどが低重力の星で建造されている。とくに大型の戦艦はすべてである。

とはいえ、ヴォルヴィが改造を行う惑星は居住を目的とした星に限られる。

居住植民星は農業の世界である。連邦には合成食料の工場も多数あるが、新しい植民星はほとんどが農地になっている。工場は自動化されて人の住めない星で動いている。植民星の農産物では、連邦の全需要をまかない切れないのは当然であるが、ヴォルヴィが植民事業に乗り出してから、その割合はしだいに増加し、今では70%にせまろうとしている。

植民星の出身者は活発である。連邦は旧世界との人的交流を積極的に進めているが、新しい植民星と旧世界との活力の差は徐々に大きくなり、軍隊内で新植民星出身者の占める割合は大きくなっている。グロリア星偏重の政策に不満を持つ植民星も増えており、連邦最大の政治問題となっている。

ヴォルヴィはその形態的制約から、力仕事や細かい機械の操作はできない。彼らの専門は植民計画の具体的な段取りや、そのための計算等のデスクワークだ。

もちろん、彼らも最初は独力で環境の改造に取組んでいたのであるが、連邦との共同作業になり、より大規模に、より迅速に、が要求されるようになると、彼らの手足となって働くものが必要になった。

**[アマト=マデルーゼ]**

羽があり、それを使って飛ぶと思われていたが、この種族が飛べるのは超能力による。

彼らの生活はすべて超能力によって成り立っており、姿形どおりの優雅な生活を送っている。しかし、彼らはテクノロジーとはまったく無縁の存在で、それを理解することもできないし、しようともしない。

ヴォルヴィは彼らに力仕事を任せている。彼らに力を合わせて仕事をすることを教えたのはヴォルヴィで、それまでは協力して超能力を使うことは知らなかった。

彼らは明るいところを好む。まったく無邪気で、何も考えていないとも言えるが、ときにそれが残酷さ、冷淡と映ることもあるようだ。

**[アマト=アトラーマ]**

アマト=マデルーゼと同じ惑星に住んでいたのだが、海中深くの洞穴がおもな生活場所なので発見が遅れた。

彼らの形態は半魚人的で、魚を生で食べたり、服装も粗末という具合いに、非常に生活が原始的である。

ところが、彼らの洞穴から未知の型のエネルギー発生装置や通信装置が発見され、しかも彼らがそれを使えることがわかってセンセーションを巻き起こした。しかし、彼らの知識には欠落があったり、ひとつの洞穴の住人は皆同じ知識しか持たないことから、彼らの能力が非常に限られたものであることが判明した。

彼らは教えられたことは間違いなく正確にやってのけるが、それ以上のことはやろうともしなければ、考えようともしない。そのためヴォルヴィは彼らを機械のオペレーターとして使っている。

このふたつの種族は根本的形態が似ているうえ、その能力の限界がいかにも人為的であることも共通している点などから、遺伝子操作で生まれた種族ではないかともいわれているが、結論は出ていない。

# ルベース帝国

グロリア連邦と長い間抗争を続けているルベース帝国。その国家スタイルは、地球でいえばローマ帝国のそれであり、強大な軍事力を使って領土を広げてきた。しかし、各方面で強力な相手と遭遇し現在は停滞期を迎えている。

では、帝国の概要と現在唯一の同盟国家であるサーペン帝国についてのべてみよう。

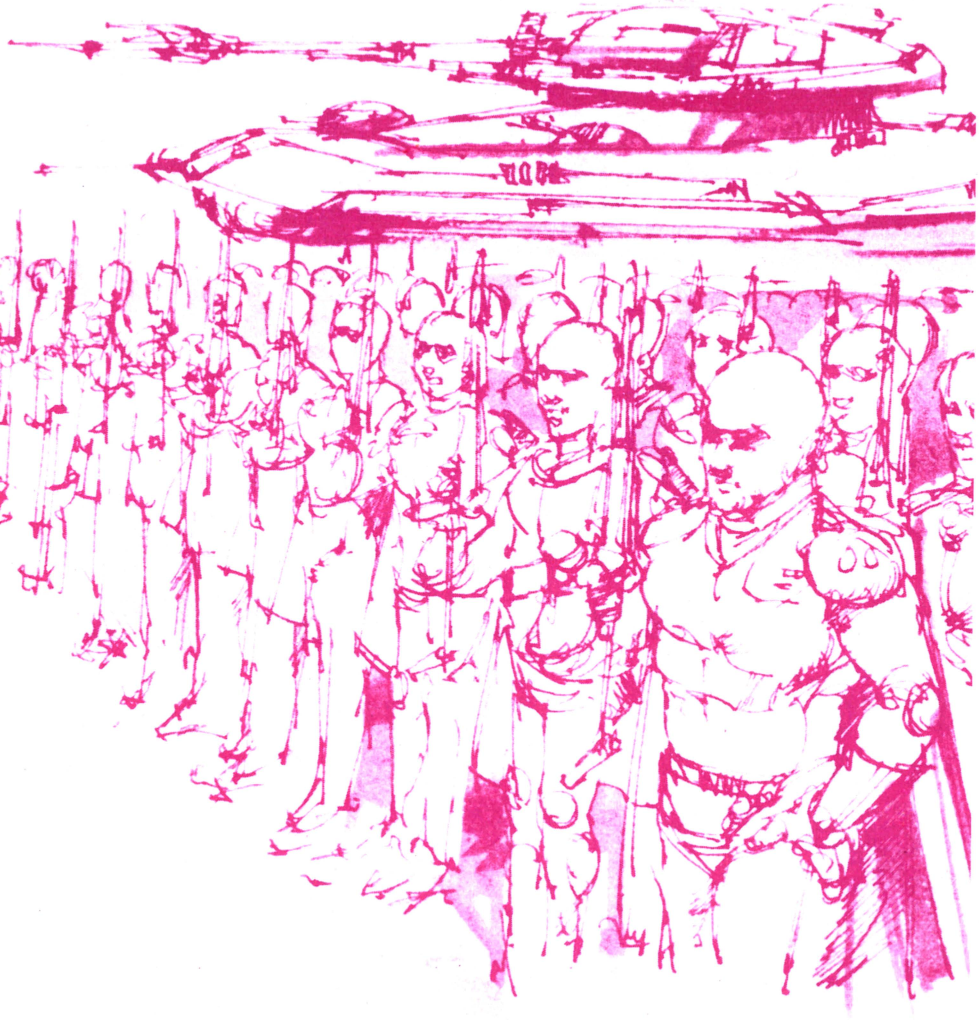
## 政治

帝国創成時から帝政がしかれていて、帝暦2500年頃から現在のドブノイ家が帝王になっている。政治の実権は、帝王が握っているが、ボーウェック家とネホォーワ家がそれぞれ軍事、経済をまかされている。帝王は世襲制度だが、昔からこの3家の血で血を洗う権力抗争が続けられ、バルネアの暗殺者の手によって、帝王が次々と暗殺された。しかし、グロリア連邦との対立が本格的になったころ、現在のドブノイ家が完全に実権を握った。その陰には通称〝ジェノサイダー〟と呼ばれる帝王親衛隊の働きがあったといわれている。この帝王親衛隊はメガ・オービス内でも最強の部隊のひとつである。

帝王がすべての実権を握っているとはいえ、50以上もの星系に植民地を持っている強大な帝国なので、行政補佐機関として二院制議会を持っている。議会は貴族院と下院に分かれていて、貴族院は3帝王家出身の貴族がほとんどで、議員は各植民星の新政官を務めている。下院は市民権を持つ者の選挙で選出されるが、力はほとんどなく形だけの議会になっている。

一般国民の6割以上が軍に関係があり、16歳から4年間、男女を問わず徴兵制がしかれ、下士官以上が市民と認められ、選挙権を持つことができる。会社、金融関係も国家管理で、その要職には軍の高官がついている。

科学中心の国家とはいえ、魔法にも関心を持っており、宮廷内にはトラディオンが多数いる。



## 領土

主星はサーフェックス（Surfex）といい、政治、軍、経済の中心である。また、サーフェックスの近辺にあるポデックス(Podex)、デビトリックス(Debitrix)、ストルイックス(Struix）の3恒星系は、主星と合わせて帝国の心臓部である。この他に50以上の恒星系に植民地を持つ。100以上の恒星系に軍事基地を持つ。帝国発祥の星はソルム(Solum)といい、辺境付近にあるといわれているが、すでに知っている者はなく、幻の星になってしまっている。

帝国の版図は、おおきくとらえると(軍隊用だが)、センター、レッド、グリーン、ブルー、イエローの5つのセクターに分けることができる。センターは帝国の中心部、主星サーフレックスを含む帝国の心臓部、レッドはグロリア、サーペン方面、グリーンはレビタウス方面、ブルーはギルダー方面、そして、イエローは辺境方面を指している。現在戦争をしているのは、レッド、グリーンセクターだが、各セクターでも小規模な戦闘は断続的に続いている。

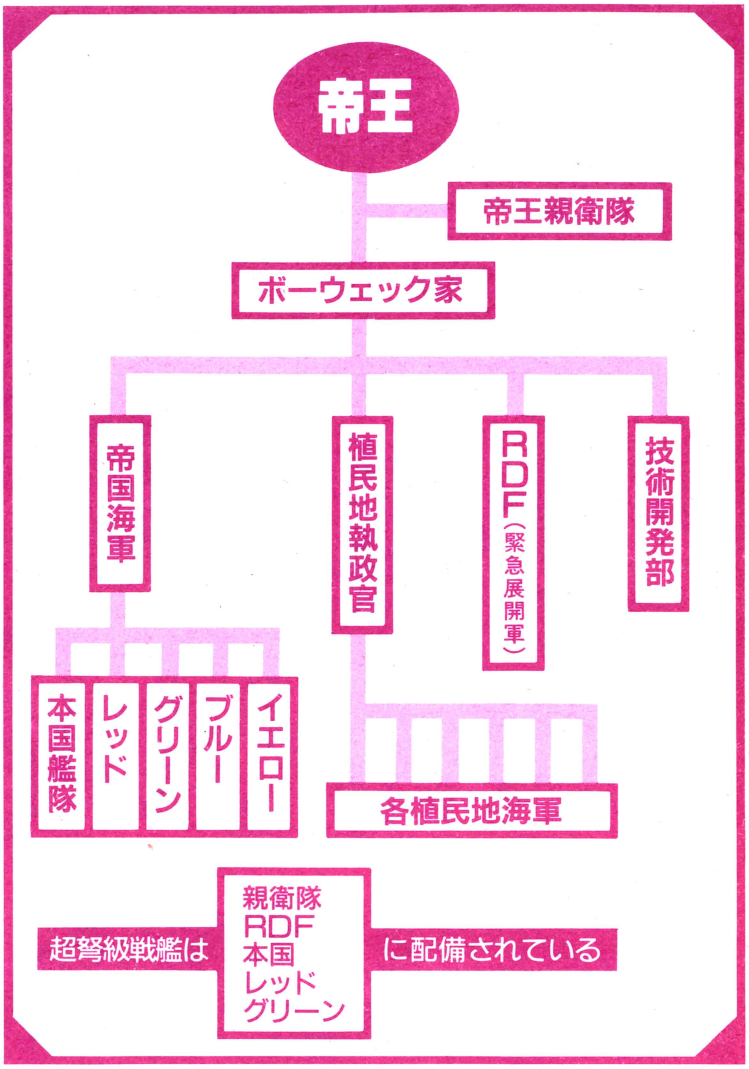
## 民族

帝国全人口の約65%がルベース人である。他の35%中10%は同盟国のサーペン人、残りの25%は植民した星の原住民である。このような補助種族は約20種類いて、そのほとんどがヒューマノイドである。

ルベース人の体格は、平均して身長1・8メートル、体重80キログラムである。軍人は、高官になればなるほど髪をそっている。ルベース人のなかにも、いくつかの民族がある。主要民族はブラウム（Blaum）であり、少数民族のゴバー（Gover）、そして被支配民族のスシーネ（Schiene）などである。帝国の重要なポストを占めているのはブラウム族である。

## 軍

帝国軍は恒星間航宙艦艇を主力とした帝国海軍（Imperial Navy）




を中心に植民地防衛海軍、地上軍、それに親衛隊などの特殊部隊によって構成されている。

海軍の主力艦艇のほとんどは自国開発された超弩級戦艦（5隻しかなく、ほとんど動くステーション）、戦艦、高速巡洋艦など、バブルエンジンを使った外宇宙艦で、10以上のクラスがある。また、亜光速でしか動けない艦艇もあり、植民星防衛艦隊や超弩級戦艦に運搬される。性能は、外宇宙艦はグロリアに比べてやや劣るが、内宇宙艦は非常に優秀である。

また、巡洋艦以上のクラスの大型艦は地上に降りることができないため、惑星の周りにある防衛リング（Gurdian Ring）で補給を受ける。この防衛リングは帝国の惑星のほとんどに設けられており一種の大型ステーションであり、強力な防衛兵器として働き、惑星を攻撃しようとする敵艦隊を軌道上で破壊する能力を持っている。このほか、惑星防衛用として有名なものでモニーター艦がある。これは一世代前の亜光速航行しかできない戦艦を改造したもので、火力は現在の戦艦並みにあるが、機動力がないため、攻撃を受けやすく標的になりやすいという欠点がある。

各艦の搭載兵器は、レーザー光線とミサイルが通常兵器となっている。大型艦以上になると位相波動砲（フェザー砲）、物質開放弾（物質をエネルギーに開放する）、イジェクタービーム（標的を強制的に超光速移動させる）を装備しており、非常に強力である。

## サーペン帝国

ルベース帝国の傘下にあるサーペンは、昔は版図が現在の倍近くある一大星間帝国だった。しかし、ルベース帝国と初めて接触した直後から戦争に突入し、13年間続いた末、降伏した。

敗戦の原因は技術力の差で、とくに超光速戦闘艦はルベースが超弩級戦艦を完成させたのに対し、サーペンは実験艦しかなく、外宇宙では勝負にならなかった。降伏後、版図の4分の1をルベースに譲渡し、同盟を結んだ。しかし、このとき帝王家の中で、降伏派と降伏反対派の意見が対立して内戦にまで発展、降伏反対派はルベースから離れた側の版図に「スページュ公国」を設立した。残ったサーペン帝国は結局、ルベース帝国の傘下としてグロリア連邦との戦争に突入していった。

では、サーペン帝国から見てみよう。

帝政をしいているところはルベースと同じだが、皇帝は帝国創成時から一系で続いている。現皇帝はルランズ17世で、この名前は主星の恒星ルランズターゲットの名前に使われている。主星は第4惑星のスングウィス（Snguis）で、首都はクロアカス（Cloacas）である。ルベースと違って議会はなく、絶対君主制をしき、軍事独裁政治が続いている。

民族は大きく分けて3種類いる。

○カロ（Curo）支配種族で肉体的に強靭であり、身体的特徴としては顎が短い。

○シオ（Scio）知的分野を担当しており、肉体的にはぜい弱で顎が長い。
○フォシオ（Focio）工業分野を担当しているが、体がひと回り小さく、被支配階級になっている。水かきがないので手先が器用である。

補助種族も4〜5種いて、徴用して兵隊として使っている。肉食のため、植民星のいくつかを牧畜用としている。

軍事面では、ルベース以外、周りとはほとんど敵対している。そのため、軍事面ではルベースの補助を受けている。とくに降伏時に超光速戦艦の建造を禁止されたので、ルベースの旧式艦をもらい受け使用している。亜光速戦闘艇は自国内で建造しているが、やや性能が悪い。しかし、パイロットの腕が優秀なので、同盟諸国に傭兵として重宝されている。

惑星用兵器は非常に優秀で、とくにパワードスーツは機動性が良く、頭部と尾部を改造してルベースでも使われているほど。サーペンは爬虫類に近いため、放射線に弱く、昔からプロテクターとして改造を加えられてきたからである。

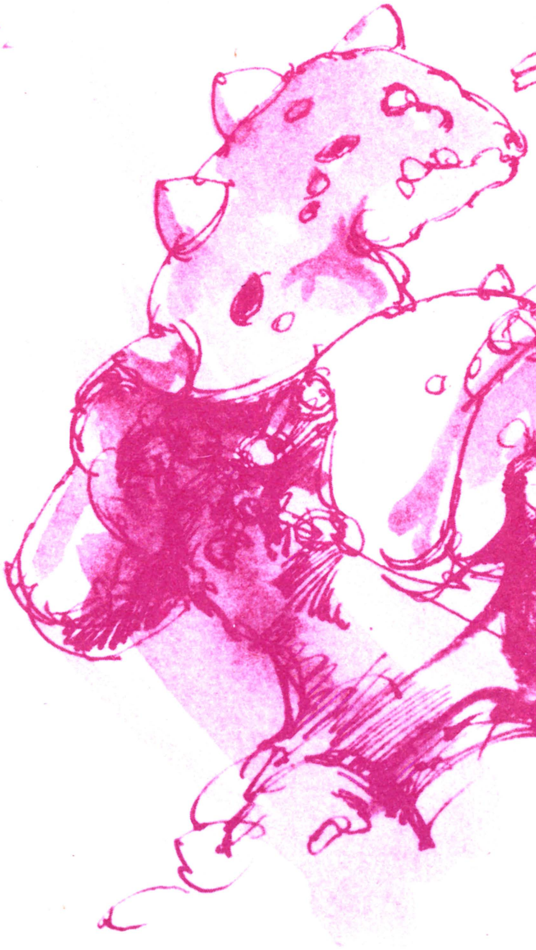
その他に、スクイルスと呼ばれる水陸空用戦車、個人携帯用の長距離砲などはギルダーのものより性能がよいので、同盟諸国に輸出され、重要な産業のひとつになっている。

兵士個人は、白兵戦を得意とし、集団行動よりもゲリラ的な個人戦闘に向いている。とくに陸戦においては、卓越した才能を示す。ルベース相手に13年間も戦えたのは、軌道上で艦隊が破壊されても、地上戦でルベースを苦しめたためである。このため、ルベースは戦争後半に地上戦を避けるために軌道上から惑星を爆撃した。この結果国境付近には今も草一本生えていない惑星がある。ルベースがサーペンを占領せず同盟国としたのも陸上戦の才能を評価したためである。

現在では、対デミフォンの鳥肉戦争（くわしくは2月号）のほかに大型肉食獣（トラやライオン）の進化したレギットとの国境紛争（フォント星系周辺）があり、この他に連邦とも戦争中である。

## スページュ公国

サーペンと分裂した国家で現在は公国制をしいている。ルベース帝国に13年戦争で降伏した後、時の皇帝の弟であるルシタニア公が降伏と領土割譲に反対し、内戦に発展した。ルシタニア公はサーペン軍の半数以上を味方につけたが、ルベース帝国の介入により敗れ公の直轄地であったスページュに移り、スページュ公国を設立した。その後、現在までサーペン帝国との小ぜり合いは続いているが、全面戦争には突入しない。これは、サーペンが他の戦争に忙しいこともあるが、ルベース帝国とスページュ公国は裏で保障条約を結んでおり、ルベースがグロリアと付き合いのあるスページュから情報を流してもらう代わりにサーペンを



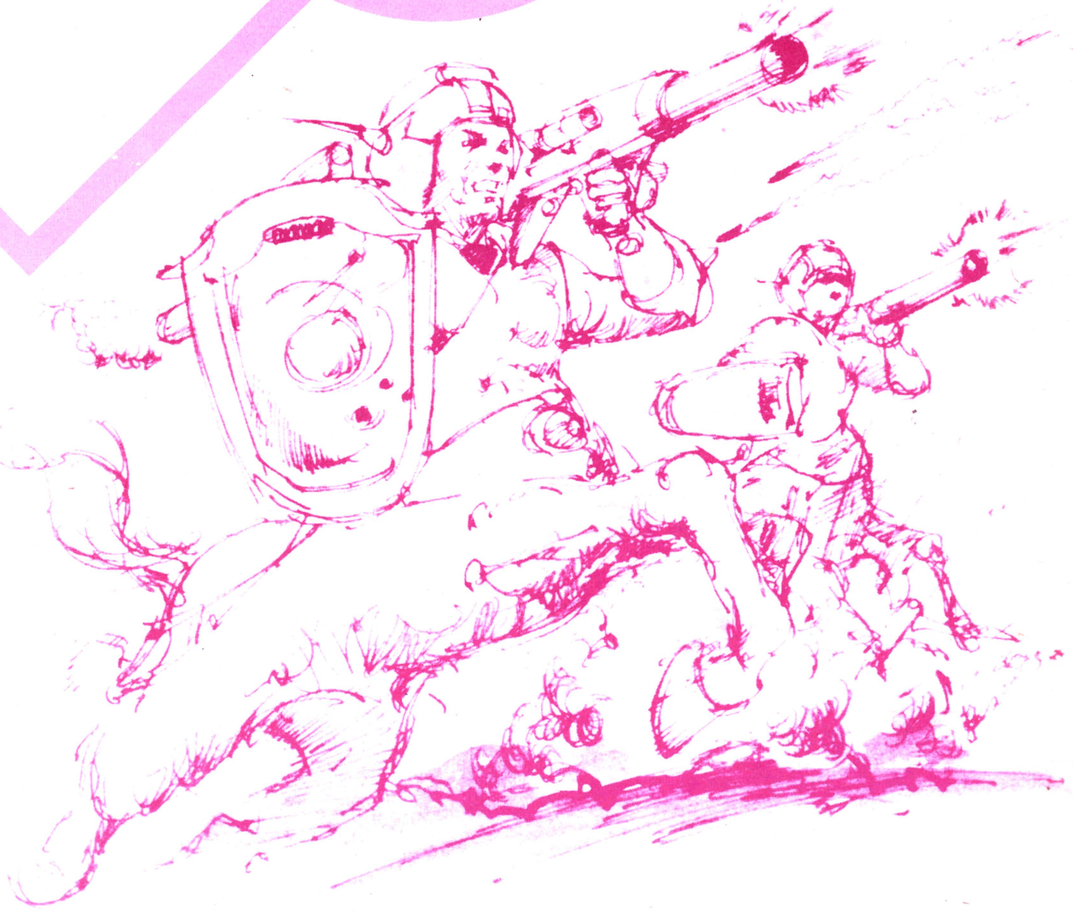
押さえているからだ。
　現在はルシタニア16世が公王として元首になっているが、国政は全国民の投票によって選出された評議員が国民議会で担当している。スページュは表向きおとなしい種族だが、ルベース人本来の好戦的な血が流れており、グロリアと交流のある陰で、秘かに私掠船団を活動させデミフォンやウル、レギットの植民星を襲い略奪を繰り返している。
　身体的な特徴はすべてサーペンと同じ（あたり前だが）で、パワードスーツも高性能である。軍事面で大きく違うところは、超光速戦艦を自国で建造できることである。しかし隻数はサーペンの20分の1以下で国力の差が大きい。
　現在、メガ・オービスではグロリアールベース間は小康状態を保っているが、このスページュが原因で大きな戦争の起こる可能性は十分ある。

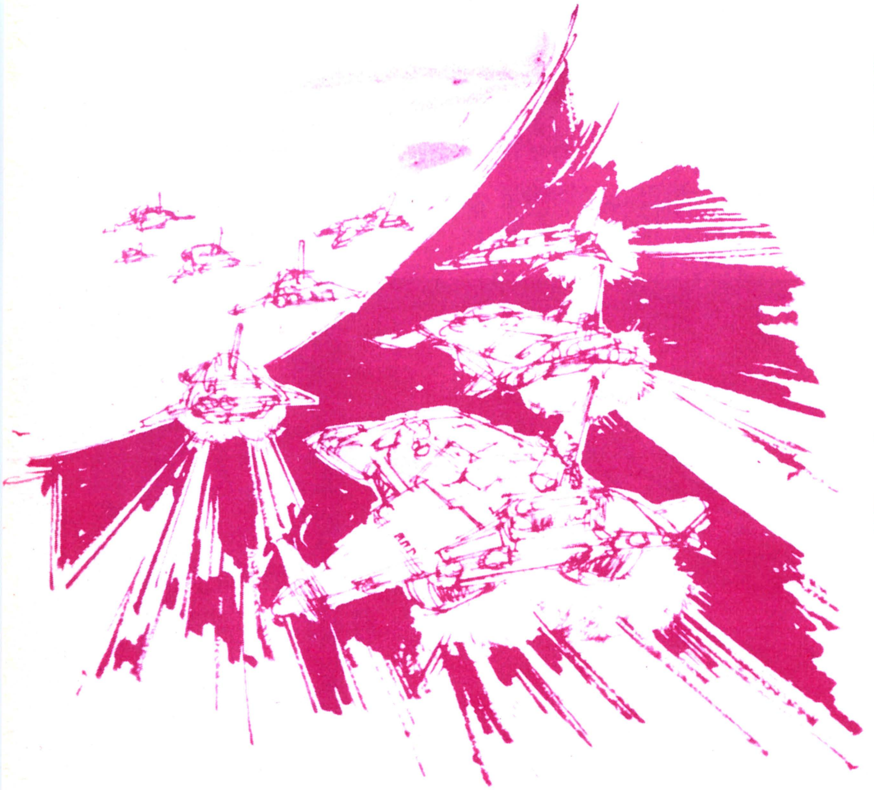
## ショーター

　ギルダーと大きく接しているこの種族は、ヒューマノイドだが平均身長130cmと小さいため、ショーター（Shorter）と呼ばれている。
　ルベース帝国の同盟国となっているが、これはロスターズ・エリアからのロスターの攻撃に対抗するだけで手いっぱいで、他のことまで手を出す余裕がないからなのだ。
　とくに軍事面では、ギルダー、ルベース、サーペンから兵器を買い集めているため、ロスターがいなければ、かなり大きな力を持った軍事国家であろう。

## レビタウス

　グロリアの他に唯一ルベースと戦争を行っている種族。外見はギリシャ神話に登場するケンタウルスのそれである。身長2メートル、体の長さ2メートルが平均的な体の大きさで、上半身が人間、下半身が馬という体つきをしている。
　社会体制は帝政をしいており、ラ・ロア皇帝は前皇帝から力でその座を奪い取ったのだ。他の帝国のように世襲制で王座が引きつがれるのではなく、力の強いものがその時代の帝王の座を掴むのである。
　年に1度、主星のスー・ロアで競技会が開かれ、力自慢の強者が戦う。その大会の勝者が皇帝に挑戦することができ、もし皇帝に勝てば次の新しい皇帝になるというシステムである。そのため皇帝が長続きせず、力だけ強くて頭の弱い者が権力を握っていることが多く、とても勝ち目のない戦争をしたりする。
　実際の政治は、一部の知恵者が学校のようなものを作り、そのなかで技術開発をしたり、政治の細かい部分を処理している。しかし、レビタウスだけの科学力で一大星間帝国を作ることが不可能にもかかわらず存在しているというため、他の大きな力が援助しているということも十分に考えられる。
　レビタウスの科学力はそれほど低くなく、超光速戦艦も存在する。しかし、ジャンプエンジンしか装備していない。艦の形式としては戦艦タイプよりも強襲揚陸艦タイプの方が多く、軌道上から降下して一気に惑星を占領する作戦を好んで使う。1対1の白兵戦ならば、レビタウスはメガ・オービス中最強で、いくら地上戦に強いサーペンでも、長距離兵器がなければレビタウスの敵ではない。
　ルベースとの戦争に突入した際、初めのころは降下作戦で大きな戦果を挙げたが、ルベースが戦術を変え、軌道上にレビタウスの強襲揚陸艦が入る前に撃破するようになり、次々と敗退していった。レビタウスが守勢に回ると、ルベースは13年戦争の教訓から軌道上からの惑星爆撃を行った。これに対する防衛手段を持たなかったレビタウスは後退を続け、とうとう版図の半分をルベースに占領されてしまった。ところが、幸運にもルベースはグロリア戦役の激化のため、レビタウス方面に全力を注げなくなった。レビタウスはその間に戦艦タイプの船を建造し、現在ではほとんど戦線の移動がない。
　とはいえ、前線での戦いはつねに続いており、レビタウスは生きがいでもある戦争を毎日繰り返している。





## そして現在（いま）

連邦、帝国共に、戦争の他にまだかなりの問題をかかえている。

連邦は、通商権のもめごとによって、最近ギルダーと仲が悪くなってきている。とくにフルレス星系の大規模な超硬質鉱の鉱山の利権をめぐって両軍の艦隊が対峙し、一触即発の状態が続いている。

このほか、となりにあるエオ共和国内部で発生しているクーデターなど、本来戦いを望まないグロリア連邦としては、頭を悩ます問題が山積みされている。

一方、帝国側は連邦とレビタウスの2正面戦争により、経済が苦しくなり、どちらかと決着をつけざるをえない。

さらに、続々と増殖を続けるフロイデ空域。これを防ぐ手段として、周りの星域に火焔放射装置を配備し、テレポートしてきたフロイデの種を焼いてしまおうとしている。

さらに、ロスター艦隊が展開しているロスター空域は、亜光速で徐々に広がっている。

同盟国であるサーペン帝国は、デミフォンとの戦争のほかに、レギットとの国境紛争、スページュとの因縁の対決など周りのほとんどが敵で、軍事協力をしている帝国としては悩みの種である。

メガ・オービス内にあるグロリア、ルベース以外の勢力としては、レギット（虎タイプのヒューマノイド）、ノイル（ライオンタイプのヒューマノイド）の同盟諸国。

エオ、プレイブ、スリソニアンのスプエオ三国同盟（ヒューマノイドタイプの小国の同盟）。

トラディオン、ツモールの魔法族。それにギルド、レビタウスの各国などである。とくにレビタウスは既知の科学種族以外の国から援助を受けているらしいが、今はわからない。

考え方のまったく異なっている2大勢力、連邦と帝国。この2ヵ国は、よほど強力な敵が出現しない限り手を結ぶことはないだろう。今のところ静観を続けているレギット、ノイル同盟、またはレビタウスを援助している謎の科学種族が、今後のメガ・オービス内での大戦を起こすきっかけとなるであろう。

協力及び参考文献
協力　グロリア連邦政府
U・G・S・F資料局
デミフォン政府
ウル政府
ヴォルヴィ政府
ルベース帝国政府
サーペン帝国政府
スページュ公国政府
帝国海軍情報局

### メガ・オービス・スタッフ［LUMEN PARTY（ルーメン パーティ）］から

●「メガ・オービス・つまらない部門」担当のアルフレッドです。「つまらない部門」としては、メガ・オービスをなんとかもり上げようと考えているのですが、なんとももり上がりません!! とにかくメガ・オービスは、長期的展望に立って進めているので、じわじわと、もり上げていきたいのですが……。

今のところ、メガ・オービスはデータ集めの段階ですから、読者の参加を多数募集しています。数少ないもり上がりのなかでも、「メガ・オービス版図」だけは、この企画がポシャるまで続けるつもりです。オリジナルの宇宙地図として、かなり大きなものとなるでしょう（サイズ的に）。

現在は、ひとつの島宇宙の下辺のあたりです。このへんの種族はもう決定していますが、上の方はまだ細かいところは決めていません。なんでもいいからネタください!!　（アルフレッド）

●おばんです。編集者の一人を、攻撃しているわけではありません。ちなみに、私はおじんです。しばらくの間、MOを離れて、ついでにラオウにスキーに行ってきたもので、つい山形弁がでちまって。

私が留守の間も、コルマ一家は健在だったようで、少しは楽しんでいただけましたでしょうか。こんな文章なら、俺でも書ける、と思う人いませんか。いくらでも、受け付けますよ。

MOは構想九ヵ月、実施後六ヵ月、読者の反応も一応安定してきましたが、コラ編集部！ 俺が留守をよいことに、カラーページからはずしやがって。今の荒廃した世相に、愛と夢、そして希望をもたらすべく発足したMOプロジェクトを何だと思ってやがるんだ。

俺は負けんぞ。MOのMOによるMOのための俺なんだから、引きさがってなるものか。ほれ、そこのぼけっと読んでいる人、もう少し気を入れてMOを読まんかい！

Straw, I love you.　（地縁土）

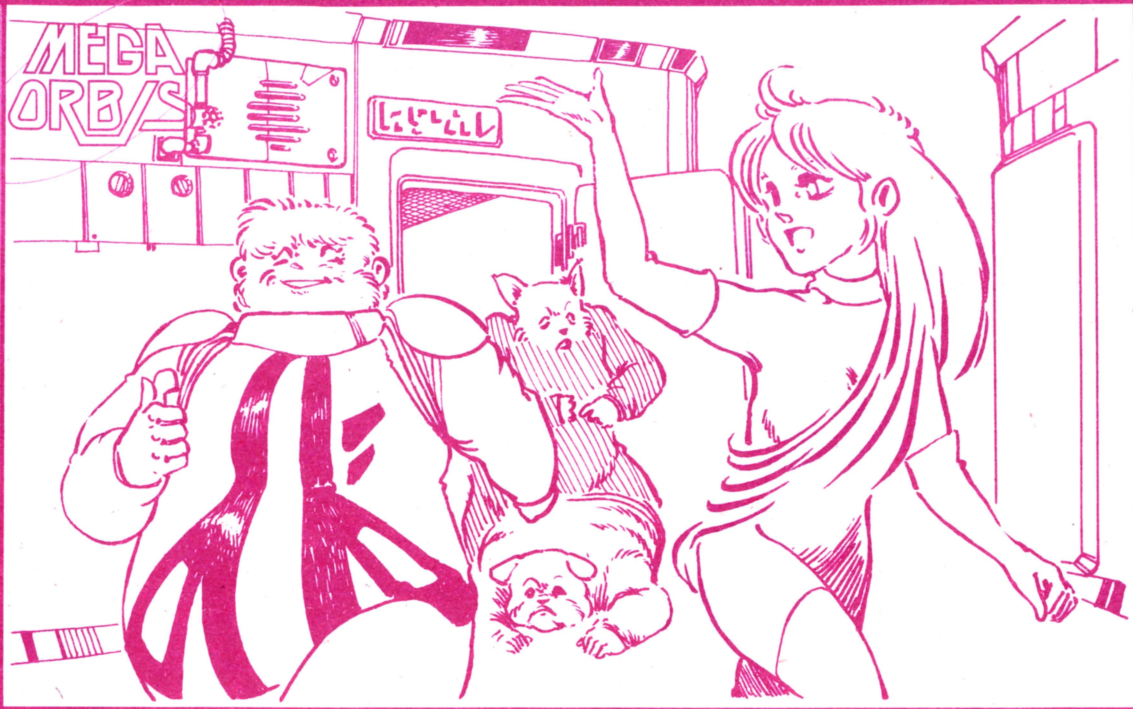
●メガ・オービスの補修役、LUMASです。創刊当時は「トラベラーのパクリ」やら「レンズマンのマネ(?)」など色々な意見がきましたが、我々スタッフは日本訳が出るず――っと前から、トラベラーなど、ほとんどのRPGをやって来た経験者ですので、そのへんは誤解のないように。

しかし、最近のメガ・オービスはパワーダウンしていますが、メインの一人である地縁土さんが国家試験のため、4ヵ月近く休業したり、アルフレッド氏や私は、メガ・オービス以外にもBEEPに原稿を書いていたので、結局みんないそがしかったんですね。

これからは、「メガ・オービスがわかんない！」という人も、自分でわかるように勝手に解釈してもらってかまいませんから、どんどん投稿してくださいね。お待ちしてまーす。　（LUMAS）

# 届いた殺意の報せ

## 女衒ギルドの依頼を受けたコルマに今……!?




**シギリアの売買をめぐる事件解明に乗り出したコルマを標的に、シギリア・ギルダー支社長の依頼でバルネアの刺客が動き出した!**

### シギリア・ギルダー支社

シギリア・ギルダー支社のあるタルランIVは、都市がひとつあるだけでそれ以外はすべて砂漠という無味乾燥な惑星だったが、夜ともなると活気に満ちあふれていた。

「あっちこっち騒がしいわね。いったい何してるの?」

「さあ……、何をしているのでしょう?」

「シギリアってのは、2種類いてね――売られていく勇敢な奴と、そいつらを売っている不真面目な奴さ」

依頼主は女衒ギルドだった。

「我々女衒ギルドは、事実上シギリアの売買だけで生計を立てています。規模からいってわがギルドは弱小で、シェアも7%くらいといった状態です。シギリアの売買が合法化されたときの条件では、我々女衒ギルドを含むいくつかのギルドにしか販売権が許されませんでした。もちろん現在でもそれはまったく変わっていません。

ところがこの数年来、ギルドを経由していないシギリアが出回っているようなのです。法律によって規制されているため、我々自身ではその実態を調査することもできませんし、ギルダー支社に対して圧力をかけようにも、下手にかければ我々の配当を削減される可能性があります。そうなっては、ただでさえ弱小の我々はお手上げなのです。

我々が受けた損害は尽大ではありますが、まだなんとかなります。しかし、やがては我々の存亡にもかかわってくることは目に見えています。わがギルドの被害がこれ以上に及ばぬように手を打っていただきたいのです」

安楽椅子に座っているコルマも今度ばかりは難しい顔をして、両手の中で酒のグラスをもてあそんでいた。

「いくつか質問させてもらいますが……」

「ええ、私に答えられるかぎり」

「では、もし私個人がシギリアに圧力を加えたとして、支社は裏で誰が糸を引いていると思うでしょうね?」

「そうですね……、最大のシェアを持つ人買いギルドだと思うでしょうね」

「圧力をかけすぎて、ギルダー空域から完全に撤収する、とは考えられませんか?」

「ないと思います。シギリア全体の40%以上がギルダー空域への輸出ですから」

「では、引き受けましょう」

「ありがとうございます!」

「報酬の条件は、女衒ギルドのシェアが10%以上になった場合、収益の1%を毎年いただきましょう。もちろん必要経費は別にいただきます」

いつもは考えなしに行動するはずのコルマも、今度ばかりは頭がトコロテンになっているようすで、10日ほど安楽椅子に座ったまま、神輿を上げようとはしなかった。

「ほうほう!」

彼の奇声に驚いたガニは、天井まで飛び上がり、床に落ちたときに骨の砕けるような音をたてた。

「ゼナス、可愛いい蝸牛号の用意をしろ」

「用意できてます」

「スイート・ハートを乗っけて待機していろ」

「アイ・アイ・チーフ」

ゼナスが部屋を飛び出していくと、自分のけがを呪文でなおしているガニを呼び寄せて、何やら耳打ちをした。

「大将、その方面は得意でっせ」

「このことは他言無用だぞ。ほいじゃ、さっそく行け!」

「任しとき! 船に乗って待ってまっせ」

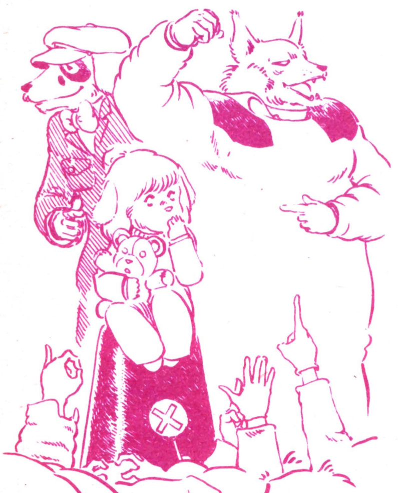
「イヤ、自力で飛んで行くんだ」

「ったく! ちっとはこの可愛いい小人もいたわってくださいよ」

「さっさと行け！」
「へいへい」
ガニが姿を消すと、彼はトゥールを呼び寄せた。

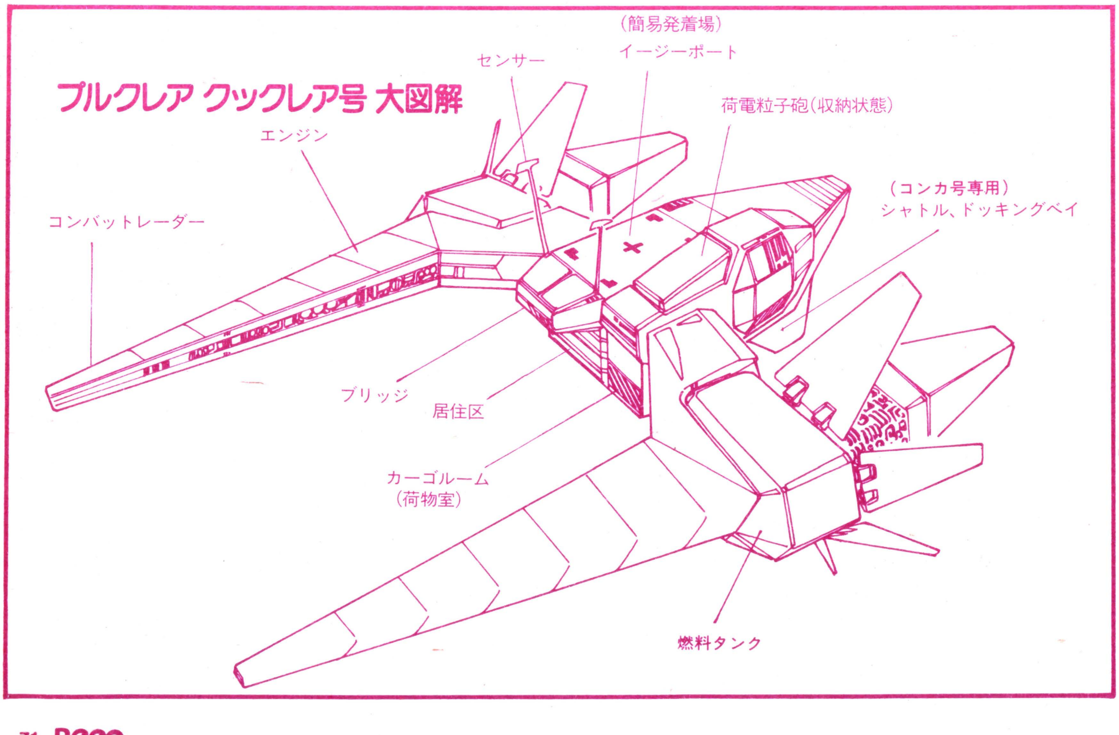
## 脱獄

「脱獄するですって!? 気でも違ったんじゃないの」
「宇宙一の怪盗〝影〟が、こんな監獄から出られないとは意外だね」
「出るのはかんたんよ。でもね、表の兵隊さんたちはどうするのよ」
「今じゃこんな体型になっちまってるが、これでもルベース帝国軍士官大学校卒の前線配属大佐だったんだぜよ」
「士官大学校？」
「下級将校を死ぬまで鍛えるところさ。伯父貴が俺を殺っちまおうってんで送りこんだんだが、逆に俺を不死身にしちまったってわけよ」
「その不死身ってのを見せてもらおうじゃないのよ」
「そいじゃ、その電子ロックをはずしてもらおうか」
コルマとストローの2人は、シギリアのギルダー支社に潜入したまではよかったが、あっさりと捕らえられて投獄されていた。
「大学校ってくらいだから、何がしか学んできたんだろ？」
「あぁ、陸軍学部兵器史学科で博士号を受けてるぜよ」
「ほら、開いたよん」
監獄の扉から出ていった彼の前に、ライフルを構えた2人のシギリア兵が歩み寄った。
「驚いたかいね」
コルマの体が一閃すると、2人の兵士の体は壁まで吹き飛んだ。
「脱走学は〝A〟だったんだ。スイート・ハート、行こうぜ！」



## バルネア

「チーフ、大変です！」
「何事でぇ」
「バルネアからの公式通達です」
「どういうこった？」
「シギリアのギルダー支社長が公式に、バルネアの刺客を依頼したむね通達してきました」
ギルダーには特有の法律が存在し、別名復讐法と呼ばれるものがあった。
裁判ギルドに認められれば公式に刺客を依頼し、相手を殺そうとすることができる。刺客も依頼人も殺人罪に問われることはない。ただし、依頼された者はそのむね標的となる人物に対して通告する義務があった。
「で、日時と刺客人の規模は？」
「10日後、最大でバルネアの1師団。チーフがただ1人で相手をするなら5人、だそうです」
「寛大なこった」
「どうしますか？」
その場に居合わせた者で慌てているのは、ゼナス1人だった。ガニ、トゥールは平静そのもの、ストローは聞かぬふりをしていた。当のコルマは安楽椅子に座って、最近覚えたパイプ煙草をくゆらせていた。
「……………」
「直ちに、ルベースに援助を要請しましょう」
「帝国軍がギルダー空域に入ってこられると思うか？」
「せめて、プリンス配下だったコマンド部隊でも呼び寄せないと……」
「コマンド部隊の10人やそこら、呼んでどうなる」
「それは……」
「バルネアは、公式の依頼を受けての出動だ。平気で制限いっぱいの1師団を動員できるが、我々の呼べる人数はたかが知れている」
「プリンス、逃げましょう」
「プリンスじゃない、チーフだ」
「イエス、チーフ」
「何のための探偵ギルドだ？ いまさら逃げられるか。この程度の危険は承知の上だろう」
「殺られるのを待っているのですか？ 奴らは核兵器さえ使えるのにこちらにあるのは荷電粒子砲だけですよ」
「核兵器を使えなくしちまえばいいのさ」
「バルネア相手じゃ、得意のゆすりはききゃぁしないよ」
「ハニー、心配してくれるのかい？」
「だぁれが」
「チーフ、どうするのですか？」
「俺1人で相手するのよ」
「名案じゃない。私たちに危害は及ばないもの」
「でも、チーフ、それでは5人もの刺客を相手にしなくてはなりませんよ」
「まぁね。トップクラスの5人を送ってくるだろうが、10日もあれば、この本部を罠の塊にできるだろうぜ」
（つづく）



# 投稿スペース

MEGA ORBIS

このページでは、読者の皆さんからメガ・オービスに送られてきた作品を紹介します。
今月はどんな作品が送られてきたでしょう?!

## ILLUST COLLECTION

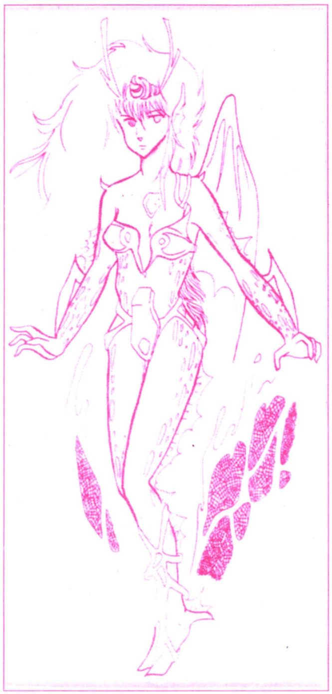
### 採用

松坂さんから送られてきた2種族が、メガ・オービス初の投稿採用作品となりました。

この2種族は、スタッフ（LU MEN PARTY）によって一部変更され、ヴォルヴィの補助種族として活躍することになります。（64ページ参照）

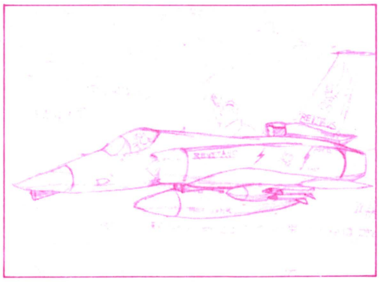
採用のお礼として、松坂さんには、ヴォルヴィ領域の星"フーカ"（2号版図左上）をさし上げます。

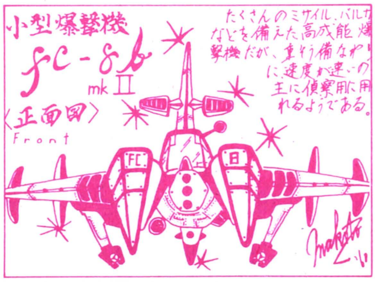
［採用］ **神奈川県相模原市　松坂　慧さん　18歳**



**→"アマト＝アトラーサ"**
水中でも外でも生きられる両生類。だが、おもに水中のじめじめした暗いところに住む。肌は粘液状のものでおおわれ、多少うろこのなごりがある。

**←"アマト＝マデルーゼ"**
アトラーサと同じアマト族であるが、アトラーサとは反対に空や地上の明るいところに住む。両生だが、水中では浅くて明るいところにしか住めない。一見女神のようであるが、実は人食でとても身勝手な恐ろしい種族である。

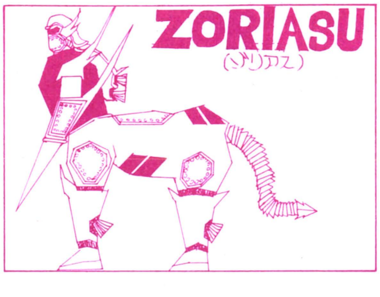


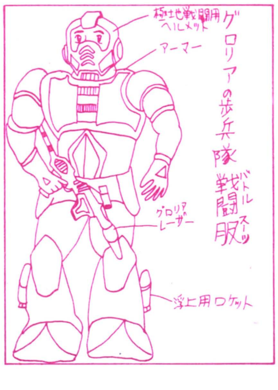



▲東京都　衛藤　誠

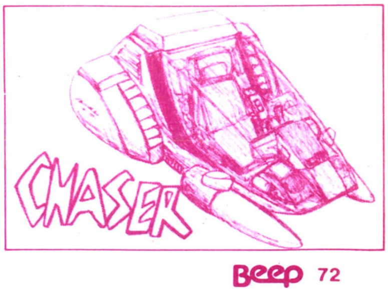
▲東京都　田井良輔

▲東京都　小林英弘
◀東京都　青野　渉
▶北海道　青柳雄大
◀神奈川県　藤城行雄
▼　〃　〃




▼長崎県　福田　泉



# 無敵の剣

**私は、メガ・オービスの広大な設定に胸躍る、いっこうに大人になれない26歳の小父さんです。中学生のころからSFを読みあさり、今でもデュマレスト・サーガの大ファンです。かねてより、フィリッツ・ライバーの「ファウファード&グレイマウザー」シリーズのごとき、剣と魔法の世界を舞台とした小説を書きたいと思っていたのです。よろしくお願いいたします。**

東京都練馬区 **円崎一也**

## プロローグ

トラディオンの広大な勢力圏の片隅、ひとつの忘れ去られた惑星があった。魔法は遠い昔に失われ、地下にうごめく幻士と呼ばれる不気味な一族のみが伝承していた。中世の封建時代さながら、群雄割拠、剣と魔法の世界だった。

数千年前、その強大さゆえに地底深く封じ込められた幻士の王は、その際自らが鍛えた63の武器に呪いをかけた。呪われた武器は持つ者を狂気に導き、世界を争乱の渦に巻きこんでいた。すべての呪いを解いたとき、再び平和が訪れると伝えられていた。

今その呪われた武器のひとつ無敵の剣を求め、1人の戦士が……。

## 関所

ひとりの旅士が峠をめざして山路を登っていた。冷たく湿った風が、木々を騒つかせながら麓から吹き上げ、濃い霧を山頂へと運び上げていた。上空では黒い雲の切れ端が流れ、雨雲の接近を予告していた。初めは見え隠れしていた午後の太陽も、彼が峠の関所にたどり着く頃には、すっかり雨雲に覆い隠されていた。雨が降り始め、遥か彼方では雷鳴が轟きわたっていた。

旅人などおるまいと、居眠りを決めこんでいた見張塔の上の官士は、木戸が開くときの不快な軋を耳にして目を覚した。あわてて手摺から身をのり出した彼は、木戸を開いている旅士の異様な姿に、肝を潰して身体の平衡を失った。首の骨が折れるだけの距離を落下した。

旅士の虎の生皮でできたマントのフードは、虎の頭になっていて、それを被った姿は虎そのものだった。多数の犠牲者の返り血が、マント全体に黒い斑点を散らしていたが、背中に書かれている二ツ名は、辛じて血猛虎と読み取れた。

落下音を聞きつけてか、関所の建物内部が騒しくなった。雨脚が急速に早くなり、雨音は耳を聾せんばかりになって、水煙が一面に立ちこめた。一番先に外へ飛びだした官士は、土砂降りの雨のなかに立つ異形の旅士の姿に驚き立ちつくして、後から飛びだしてきた同僚に押されて、できたばかりの水たまりに顔面から倒れた。

屋内から指揮官らしき男が檄を飛ばすと、数人の官士は一時の混乱から立ち直り、旅士を取り囲む位置に恐るおそる移動すると、指揮官のために道をあけた。殿にでてきた男は、頭ひとつぶん他の者より背が高く、銀の冠、親衛隊所属を示す赤い帯、腰までの短い儀杖用マント、いずれもこの場にふさわしくない。非常に地位の高い貴士であることを物語っていた。

「何処の何者だ」

旅士はマントの前を開けると、剣の柄を示した。旅士の間では、敵意のない相手に対して武器を見せることはなく、この行為は相手に対する挑戦を意味していた。

「親衛隊隊長、右青鬼と知っての所業か」

雨脚は少し衰えを見せていたが、雷鳴は近づいていた。

## 黒檀の剣

「血猛虎履寅、立ち合いを所望」

旅士は剣を抜いた。先に剣を抜くことは、周囲の者たちも含めて相対するという意思表示だった。官士たちも反射的に剣を抜いて身構えた。貴士は彼の剣をひと目見ただけで、唸り声を発した。その剣は青銅はおろか、金属ですらなかった。

「黒檀の剣で、わが無敵の剣に挑むとは面白い。受けてたとう」

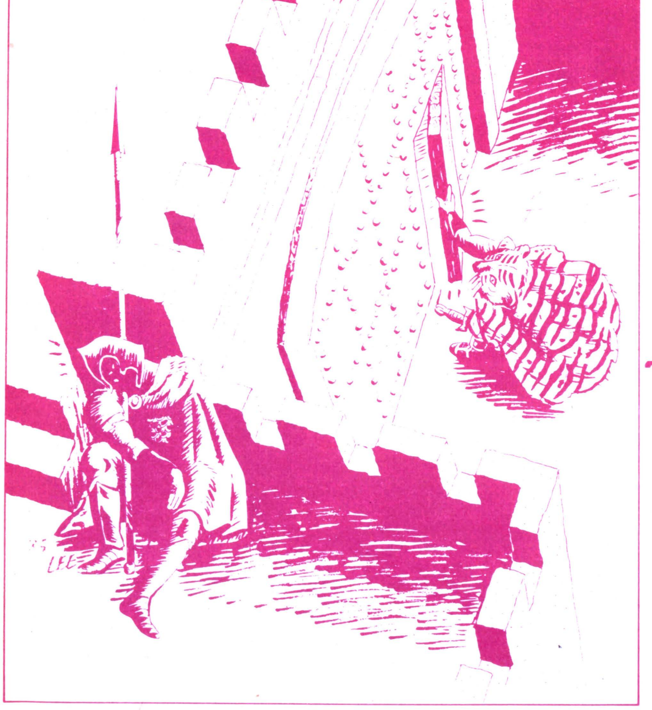
貴士が剣を抜くと、切先から湯気が立ち昇った。通常の長さの1倍半、厚みも2倍はあろうかと思える剣を、貴士はやすやすと片手で構えた。

両刃の直刀は、刀身の5分の1位のところが、わずかに幅が広くなっていて、その先全体が切先になっているので、突くだけで首を断ち切ることができた。肉厚な刀の中央は研かれておらずにぶい黒で、汚点ひとつない刃の輝きを際立たせていた。両刃の中央が中空であるかのようであった。切先は曇天にもかかわらずギラギラと光り、それ自体生命を持っているかのごとく脈動していた。

時の流れが一瞬止まり、妖気を放つ剣と脈動する光を反射する貴士の瞳だけが、周囲を支配していた。

妖剣の束縛を雷鳴が引き裂き、我に返った官士たちは攻撃を開始した。その動作は緩慢で、妖剣の影響から完全に脱し切っていないかのようであった。

振り降ろされた切先は、間合いが遠すぎて地面にくいこんだ。旅士はやすやすと肋骨の間から心臓を貫いた。



※イラストはすべて編集部が文章のイメージに合わせつけたものです。

力強く水平に放たれた一撃は間合いが近すぎて、素早く踏み込んだ旅士の左手に剣がたたき落とされた。高くかざされた剣は、気管を水平に掻き切った。

突くと見せて斬り上げようとした者は、自分の剣の上をまっすぐ伸びてきた切先に心臓を貫かれた。袈裟懸に斬りつけようとした男は、振りかぶる前に頸動脈を断ち切られた。

旅士の流れるような一連の動作が終わると、彼の周囲には7人の官士が倒れていた。あまりにも技量の差がありすぎて、彼らは気づく間もなく致命傷を負わされていた。

「その剣の軽さを考えにいれても、今まで見たことがないほど、お前の動きは早い。剣技も私より優れているかもしれない。だが、天下に比類なき業物といわれる無敵の剣、数千年の昔、幻士の王が鍛えたと伝えられるこの妖剣相手で、どこまで戦えるかな」

彼は頭上で剣を一旋した。切先から殺気が飛び散り、近づきつつある雷鳴に相応して剣が唸り、激しく共鳴した。

## 妖剣

貴士は、旅士の剣めがけて一撃を放った。切先は脇腹を掠めたが、反射的に払おうとした旅士の剣を、真っ二ツに断ち切った。

必殺の突きを紙一重で躱し、懐に飛びこもうとしたが、唸りを引きもどされた刃を躱すために、旅士は身を投げだして避けねばならなかった。

貴士は通常の何倍もの重量を持つ剣を、大鷲の石打の羽のごとく片手で操った。水平に振られた剣は、一瞬の淀もなく逆方向へ切り返され、上からの一撃は発条に跳ね返されたかのごとく、水平な一太刀を生み出した。突きは刀身が伸び縮みして見えるほど、連続的に繰り出された。

巨体に似合わず貴士の動きは鋭く、連続攻撃を続けても一向に疲れを見せなかった。旅士はただひたすら死の切先を躱し続け、体勢をたて直すことも、隙を窺うこともできなかった。繰り出される切先は、衰えるどころか時間と共にますます鋭く力強くなっていくようにさえ見えた。

近くに雷が落ちた。凄じい音に貴士の攻撃が一瞬止まった。崩れ落ちそうな体勢を立て直そうとした旅士は、反対に死体に足をとられて地面に転がった。切り刻まれて5分の1になっていた木製の剣が、手のなかから飛び出した。

剣をつかんだときすでに、貴士は彼の身体をまたいで覆いかぶさるように立ち、剣を下向きにして構えていた。両者とも動きが止まった。

旅士は動けなかった。動けば避けようのない一突きで生命を落とすことになる。遅かれ早かれ、その一撃は繰り出されるのだが、短くなった黒壇の剣を握りしめて、訪れる可能性の方が極めて高い、万に一つの機会を待った。今や完全に妖剣に支配されている貴士の両眼は、狂気をはらんでいた。

「生命乞いは聞かんぞ。この剣ほしさに闘いを挑んできた者は、すでに20人をくだらない。だが、これほど長い時間、私に剣をふるわせたのはお前が初めてだ。ほめてやる。あの世で自慢話にするが良い」

貴士がふりかぶり、旅士は突き上げた。切先が相手の身体に届く前に串刺しになるのが、本能的にわかった。

全身を衝撃が襲った。何も見えず、何も聞こえない。全身から感覚が失われた。

切先は相手の腹を下から突き上げ、心臓までたっしていた。剣は、僅かな差で右にそれて、地面に深深と突き刺さっていた。貴士の身体は黒壇の剣と共に黒焦げになっていた。転がって身をよけると、バラバラになって崩れ落ちた。

旅士は、鉛のように重い身体を引き上げるように立ち上がった。

無敵の剣は、眩い光を放ちながら、音をたてて放電を続けていた。

勇気を奮って妖剣の柄をつかんだ彼の苦痛の呻きと同時に、妖剣は断末魔の叫びをあげた。彼の掌に6本の火傷の跡が残り、無敵の剣はその狂気を失った。—完—

**●作者から**

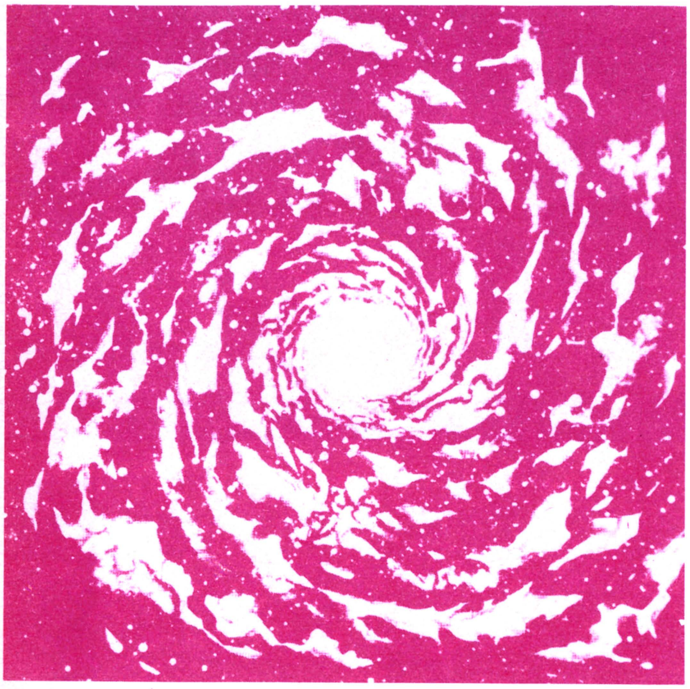
虎頭の戦士の発想は、グイン・サーガのぱくりではありません。高校時代からあたためてきた十年来の発想です。TV・水滸伝からヒントを得たのです。

戦士の階級は中世の騎士のようなものですが、3つの型があります。貴士とは王侯貴族に仕える藩士のような型です。旅士は浪人にあたり、仕官口等を探して、名を売ったり、腕を磨いたりしています。客士は自由気儘にしている剣客で、傭兵や刺客、用心棒、果ては強請集で生活しています。二ツ名、すなわち売り出し用の名前を背中に背負っているのは旅士だけです。

# 作品募集

## メガ・オービスのドラマをつくりあげるのは、あなただ!!

キミのつくったイラスト、マンガ、ストーリー、ゲームプログラムを待ってるよ!

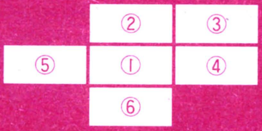


MEGA ORBIS

「メガ・オービス」の世界を広げ発展させていくのはあなたです。

「メガ・オービス」は、読者の参加によってはじめて、より豊かな生き生きとした世界になることができるのです。

「メガ・オービス」の設定に基づくゲームプログラム、ストーリー、イラスト、マンガ、なんでもOK。どしどし応募して、編集室を投稿の山で埋めてください。もちろん、意見や希望も大歓迎です。あなたの参加を待ってます。




### 版図について

「メガ・オービス」では、1号から毎月、知的種族の版図（カラーイラスト）を分割して掲載しています。本号掲載分（88～89ページ）は、右図の⑥の部分です。

毎号の地図をつなぎあわせていくと、やがて「メガ・オービス」の全体像が見えてくるでしょう。

### 特別大募集

「メガ・オービス」では、読者のみなさんによりよくこの世界を知っていただくために、種族ごとのくわしい紹介を行っています。

そこでみなさんから、各種族のメカやファッション等のデザイン、イラストを募集します。各種族のイメージをふくらませる作品を、どんどん送ってください。もちろん他の作品（プログラム、シナリオ、CG等）でも結構です。

優秀な作品を送っていただいた方には、版図内の星をひとつさしあげます。あなたも「メガ・オービス」の住人になりませんか!?

### スタッフ募集

「メガ・オービス」では、いっしょに世界を創ってくれる、スタッフを募集します。

SF好き、メカ好き、マンガ好き、ゲーム好き、どんな方でもかまいません。メガ・オービスに興味があり、参加したいと思う方は、ハガキか封書に、どんなことをやってみたいかを書いて、どしどし応募してください。

### 投稿方法

投稿作品は、原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとっておいてください。

●プログラムは、テープに入れてください。プログラムの内容、説明、遊び方は原稿用紙3枚ぐらいにまとめてください。

●原稿には必ず、対象機種、使用言語(以上プログラムのとき)、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください。

●あて先

〒102 東京都千代田区四番町2－1

㈱日本ソフトバンク・出版部

BEEP「メガ・オービス」係

# Beepリーダーズサービス Elekidで開始!!

**第1弾 5月8日より**

お待たせしました。いよいよBEEP誌上に載った好評プログラムを、リーダーズサービスすることになりました。しかも、新しい流通システム・エレキッドを使って、みなさんの手もとにお届けします。

これによって、長いプログラムの打ちこみ、バグ取りといった手間はなくなります。また全国一斉発売ですから、エレキッド設置店に行けば、すぐに入手できます。品切れの心配は、まったくありません。

どうぞご利用ください。

**5月8日より**

●タイタニア(5月号)――――2,000円
PC-88/mkII/SR

●ナイルギャモン(1月号)――――1,500円
X1

**6月8日より(予定)**

●マスターマインド(1月号)――――1,800円
CEK ONE(3月号)
マシン語チェックサム(2月号)
PC-88/mkII/SR

●A-MIDA(3月号)――――2,000円
FIRE LEADER(4月号)
X1

## ▼エレキッドとは▲

エレキッドとはNTTのスーパーコンピュータにパソコンソフトを登録し、必要なときに電話回線を通してひきだし販売するという、まったく新しい流通システムです。

エレキッド端末が設置してあるショップは、現在13店（別表参照）あります。このショップへ行けば、その場で確実にソフトを手に入れることができます。

エレキッドで取りあつかっているパソコンの機種は、つぎのとおりです。

●PC-9801、8801/mkII/SR、6001/mkII、6601
●FM-7、NEW7、77、8、11
●MZ-80B/K/C、2000/2200、700、1200、
●X1

右記のパソコンのテープ版のソフトウェアをあつかっています。

登録ソフトには、従来のパッケージソフトのほか、Oh!FM、Oh!PC誌上に掲載されたプログラムのリーダーズサービス（おもにユーティリティ）があります。

現在のエレキッドでは、ソフトの販売までに約10分の時間を要しますが、近日中には大幅なスピードアップが図られ、約3分ほどの待ち時間で購入できるようになります。また、メディアもカセットテープだけでなく、フロッピーディスクにも対応する予定です。ソフトの種類も、さらに充実していくでしょう。もちろん、端末設置店も順次増えるので、より近い販売店でもソフトの購入が可能になります。

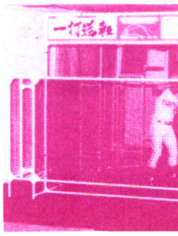
高速データ通信や安価なメディアが実現すれば、エレキッドは将来、ソフト流通の主流になるものと予想されています。

### エレキッド端末設置店

| | | |
|---|---|---|
| 九十九電気札幌一号店 | 〒060 | 札幌市中央区南2条3丁目15-1 |
| DAC　仙台東口店 | 〒980 | 宮城県仙台市東七番町25-24 |
| 西武百貨店　池袋店 | 〒171 | 東京都豊島区南池袋1-28-1 |
| ヤマギワテクニカ | 〒101 | 東京都千代田区外神田4-3-1 |
| ラオックス　中央店 | 〒101 | 東京都千代田区外神田1-13-3 |
| 丸井　吉祥寺店 | 〒180 | 東京都武蔵野市吉祥寺南町1-7-1 |
| すみやパソコンアイランド | 〒420 | 静岡県静岡市七間町7 |
| 栄電社　本店テクノ館 | 〒450 | 愛知県名古屋市中村区名駅4-22-21 |
| 西武百貨店　大津店 | 〒520 | 滋賀県大津市におの浜2-3-1 |
| J＆P　テクノランド | 〒556 | 大阪市浪速区日本橋5-6-7 |
| 星電社三宮本店 コンピュータスペース | 〒650 | 兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8 |
| 嘉穂無線カホマイコンセンター福岡店 | 〒810 | 福岡県福岡市中央区天神2-4-27 |
| ベスト電器　福岡本店 | 〒810 | 福岡県福岡市中央区天神1-9-28 |

# INFORMATION インフォメーション

## ホームラン感覚ひとり占め！のニューマシン




前月号でBEEPもプロ野球ペナントレースの結果を予想したし（しなくても）、いよいよ野球シーズンも本格的になってきた。でも広いグラウンドがなくて、思いきりフルスイングしてホームランを打てず、欲求不満のキミに、グッドニュースを届けよう。

ナムコが今度、野球ゲームのニューマシンを発表したんだ。その名も「一打逆転」。これは、キミが打ったボールの飛んだ距離を機械が計算して表示してくれるゲームマシンなのだ。

プレイヤーがネットのなかに入り、コイン（100円）を入れ、金属バットを構える。そしてトスされてきたボールを思いきり打ってみよう。空振りさえしなけりゃ、打球はスクリーンに当たる。すると、スクリーンの左上にある表示パネルに、キミがいま打ったボールの飛ぶ距離を示してくれるんだ。90メートル以上飛ばすと、ファンファーレが鳴り、歓声が湧きおこってくる。ライナーのヒット性の当たりのときには、ジャストミートの表示もされるというからうれしい。

思いっきり体を動かしたいけど、スペースがなくてガッカリしているときなんか、このゲームマシンでスカッとホームランを打ったら最高だネ。

●㈱ナムコ☎03・736・1211

## ゲームソフトがICカード型に！

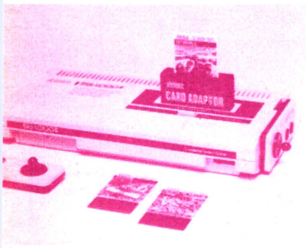
ゲームソフトといえばROMカートリッジやカセットテープ、ディスクを思いうかべるけど、セガでは、この6月からなんとICカードにしてゲームソフトを発売することになったんだ。

このICカードは、キャッシュカードやクレジットカードとほぼ同じ大きさだから、軽くてコンパクトで持ち運びにも便利。しまっておくのもスペースをとらない（タテ8・6センチ、ヨコ5・4センチ、厚さ2・1ミリ）。

価格は、4300円と4800円の2通りあり、このソフトを使うには専用のアダプター（別売りで1000円）が必要だが、当初発売するゲームソフトではアダプターをサービスでつける予定。

マシンは、セガのSC—3000シリーズ、SG—1000シリーズのほか、ツクダオリジナルのオセロマルチビジョンにも対応。どんなゲームがICカードになって現れるか、いまから楽しみだね。

●セガ・エンタープライゼス☎03・742・3171




## 先生になるか？生徒になるか？

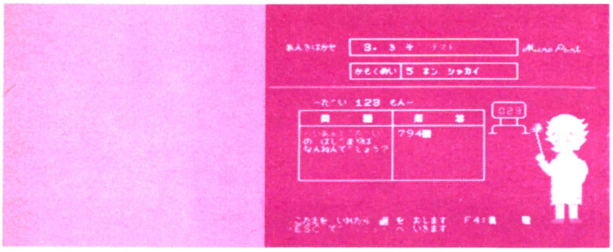
学習ソフトといえば、問題がつまっていて、あとは答えるだけ、と思うだろ？ ところが、マイクロポートの「暗記博士」は、自分で作った問題を自分で解くんだ。つまり、学習ソフトを作るソフトっていうわけだね。

問題と解答を用意して入力したあと、今度は生徒になって解答する。正解かどうかは、アンキシュタイン博士が登場して教えてくれるんだ。

テストが終われば正解率が表示される。まちがえた問題だけもう一度テストすることもできる。

対応機種はX1シリーズとMZ—1500で3800円。

●マイクロポート☎078・801・5181



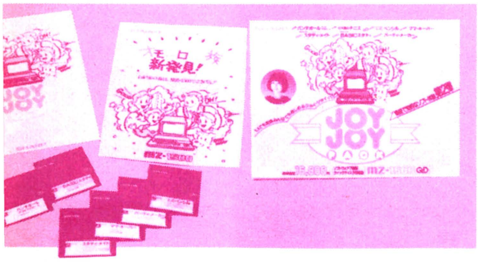

## おもしろファミリーのワッ

MZ—1500のJOYJOYPACKの第2弾が出た。「パンチボール・マリオブラザーズ」「任天堂のテニス」のゲームのほか、「ワープロダイアリ・ペンシル」、家計管理ソフト「ママ・キーパー」、パソコンの基礎をマスターできる「BASICスタディ」、おもしろい問題がつまった「スタディ・メイト」、パーティのムードをもりあげる「パーティ・メーカー」が、6枚のQDでセットになっている。

BEEPERの目当ては、やっぱりゲームソフトだろうけれど、お父さんやお母さんにも便利なソフトや、家族みんなで楽しめるソフトもあるから、このさいパソコンを通じて、家庭のコミュニケーションを深めるのもイイジャン。

QD6枚組で1万6800円というのもうれしい。

●シャープ㈱☎06・621・1221



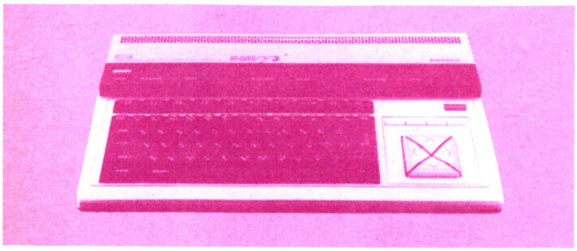

## 3つのROMソフトを同時にセット

サンヨーでは、3つのスロットを搭載したMSXパソコンの発売を始めた。

WAVY3と名づけられたこのマシンは、3つのソフトを同時にセットしておくことができるんだ。そしてボタンスイッチを押すだけで、すぐにソフトを切りかえられる。

ゲームを変えるたびに、いちいちROMソフトの入れかえをする、なんていう手間が省けるわけだ。もちろん、漢字住所録と漢字ワープロのソフトをいっしょに使う、なんていうときも大助かり。プリンタやマイクロフロッピーディスクドライブなどの周辺機器を接続するときにも、使用できる。価格は4万6800円。

●三洋電機㈱☎06・901・1111



# QUIZ PANIC

クイズ・パニック

## 迷える数式

出題 ドンファン1世

縦横に並んだ数式のパネル。これは、BEEP王国で発明された新型の数式で、進む方向によっていろいろな答えがあるのです。今月はこのパネルを使ったクイズです。

5×5のマスの中に数字と、+、−、×、÷の4つの演算記号。これをスタートから入って遠回りしないでゴールまでたどると(縦横方向のみ)、答えが22になる通路がひとつだけあります。

それを式または図に書いて答えてほしいのです。

ただし計算の仕方は、学校のものとは少し異なっています。普通はかけ算、割り算を先に計算するのですが、ここでは演算記号がでてきた順に計算していきます。

●一般的な数式の計算例

3+5×4−2÷2=3+20−1=22

●このパズルでの計算例

3+5×4−2÷2=8×4−2÷2

=32−2÷2

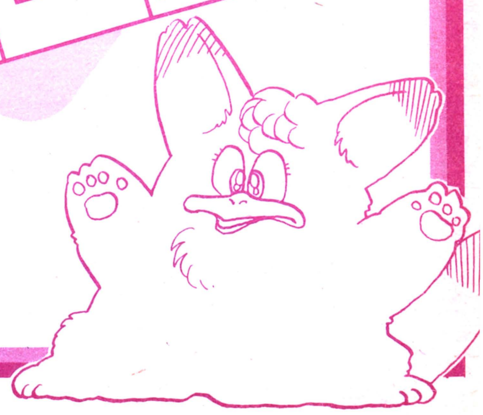
=30÷2

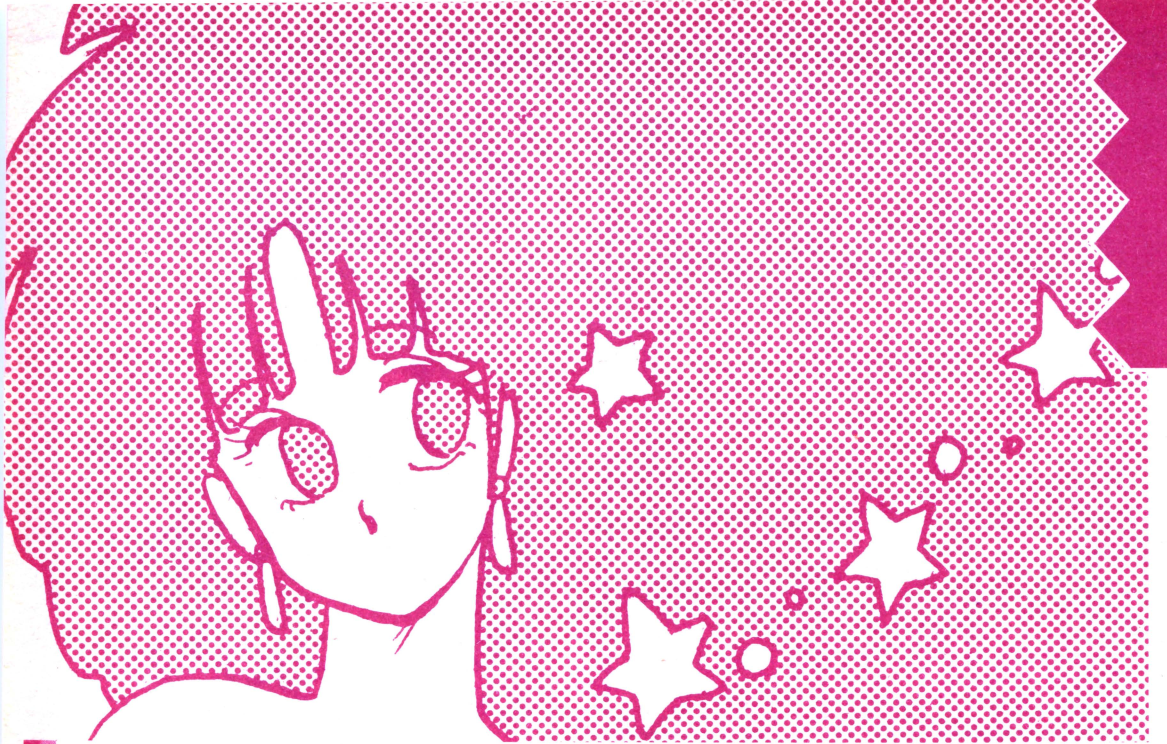
=15

スタート

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | − | 1 | + | 4 | | |
| + | 2 | ÷ | 2 | − | | |
| 3 | + | 4 | + | 6 | | |
| − | 2 | + | 3 | ÷ | | |
| 6 | − | 1 | × | 2 | = | 22 |

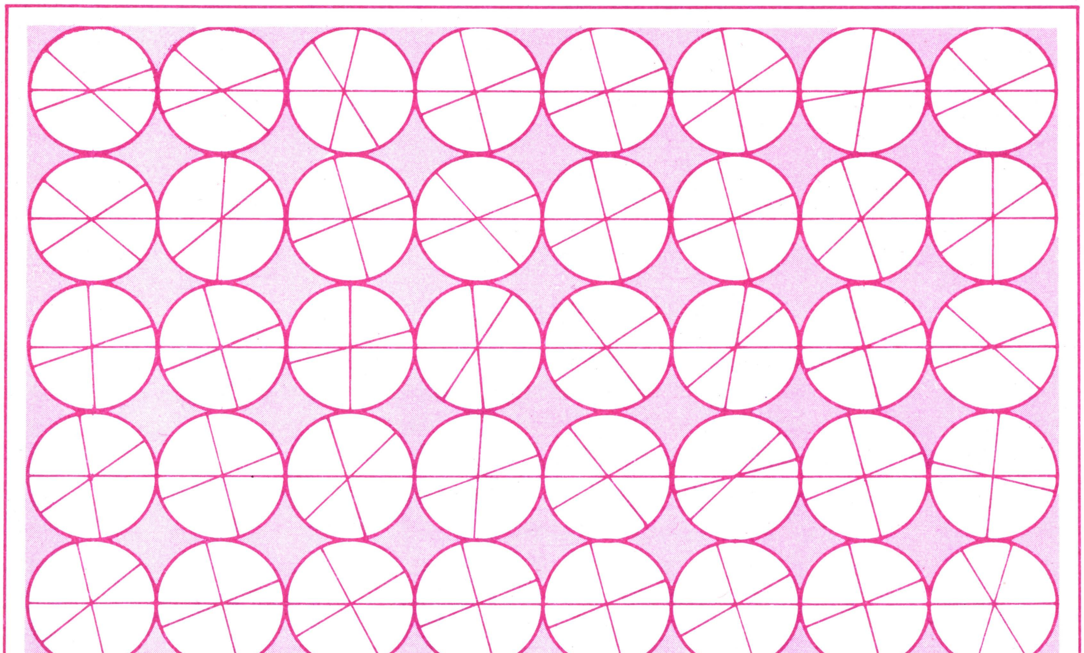
ゴール





# 図形でお目目のトレーニング

8×8＝64個。ずらりと並んだ円の中にひかれた3本の線。このなかで最も多く使われている基本形を見つけ出して、その円をぬりつぶすと、あるアルファベット1文字が浮かび上がります。さて、その文字は何でしょう。なかには微妙に違うものも含（ふく）まれていますから惑（まど）わされないようにネ。



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| S | I | C | Y | T | L |
| D | Q | F | S | F | K |
| A | D | S | O | U | F |
| A | I | S | L | P | B |
| U | O | M | I | N | X |

ALPHABET STATION

# アルファベットステーション

街を歩けばアルファベットにあたる。今、POPな会話はABC略語なしには話せませんゾ。

そこで、上のアルファベットの大群を見ていただきたい。これらのアルファベットから次の問題に合う答えを1つずつ消していき、残ったアルファベットでもう1つ略語を作って下さい。

ヒント……答えの略語はパソコンKIDSなら当然知っているものですョ。

問1．アメリカ連邦捜査局のこと、アチラの刑事ものでよくでてきます。

問2．CMでおなじみのカセットメーカー。

問3．わがBEEPの兄弟誌の名前にもありますネ。

問4．おとどし散開した3人組。

問5．「ゴジラ」や「グレムリン」など、最新技術の特撮映画のこと。

問6．遺伝子のもと、デオキシリボ核酸。

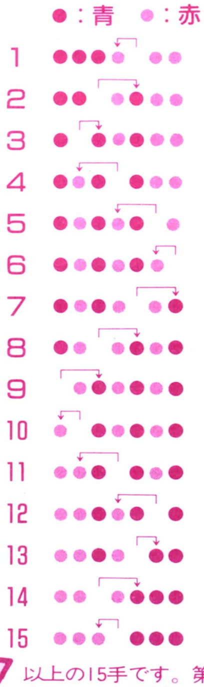
問7．これが高いと頭がいいといわれます。ルパン3世は300だとか。

問8．アメリカ製品に印刷されているMADE INの次の単語。

問9．ピンクレディーの歌にもあった、知る人ぞ知るスゴイ飛行物体。

問10．今ではほとんど見られなくなってしまった煙(けむり)の出る乗りもの。

## 2色パズル正解（一例）




以上の15手です。第1手めを青にしても同様にできます。

## 4月号 解答編

### 2色パズル

▼正解　最低手数15手。念のため正解の一例を示しておきましょう。もちろん第1手めを青にしても同様です。

### さあ、栄冠は誰に輝いたかな?

▼正解　B君　223番

### 4月号クイズパニック・4当選者

▽BEEP特製トレーナー

●2色パズル
正解者34名
大阪府大阪市・柿谷成人／滋賀県大津市・青山昌人／青森県むつ市・佐藤哲也（敬称略）

●さあ、栄冠は誰に輝いたかな?
正解者148名
新潟県柏崎市・内山正博／広島県豊田郡・宗本和幸／北海道札幌市・田中忠利（敬称略）

## 応募方法

ハガキ（アンケートハガキは不可）または便せんに、住所・電話番号・氏名・年齢・学年（職業）と、クイズ名を明記したうえで解答してください。締切は昭和60年6月8日（必着）。発表は8月号の当コーナーで。

送り先　〒102　東京都千代田区四番町2−1　㈱日本ソフトバンク出版部　BEEP編集室「クイズパニック・6」係

正解者のなかから抽選で9名（各クイズ3名）の方に、BEEPトレーナーをプレゼントします。（サイズMまたはLを明記してください）

今日のアメリカ大統領の行動は？　パソコンユーザー情報は？　キミの知りたい情報が瞬時につかめる情報ネットワークが〝ソース〟なんだ。もちろん、ゲームだってできるし、おしゃべり？も。ソース利用術を伝授しよう。

キミのパソコンで最新アメリカ情報をキャッチ!!

# ACCESS TO AMERICA
（アクセス トゥー アメリカ）

文／桃園隆大

## 目的に応じて使えるマジックボックス〝ソース〟

最近では、キャプテン・システムやパソコン同士でコミュニケーションをするなど、個人レベルでデータ通信をするパソコンユーザーが増えてきたようだね。

そこで今回は、〝ソース〟という、焼そばにかけたらおいしそうな名前の、データベースを紹介してみようと思うんだ。

このソース、正式な名称は「THE SOURCE AMERICA'S INFORMATION UTILITY」といい、各種スポーツ試合のチケットやホテル、航空券などの予約をしたり、毎日の最新ニュースを見たりすることができるんだ。

また、大統領のその日のスケジュールを見たり、アメリカ国内の人だったらいろんなお買い物まですることができる。

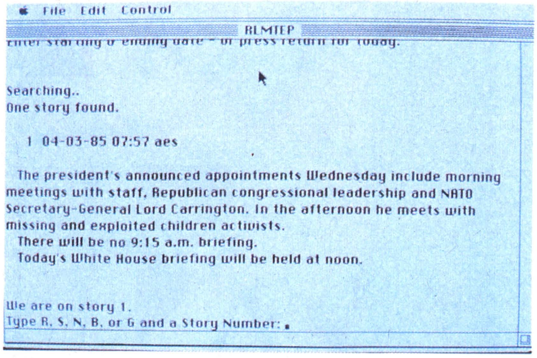
そのほかにも、CHATといって、今ソースにオンライン中の他のユーザーにアクセスすることも可能だ。

まだまだSOURCEの利用範囲は広く、音楽や日常生活、ビジネス、趣味など多種多様な目的に応じて利用できる便利なマジックボックスなんだ。

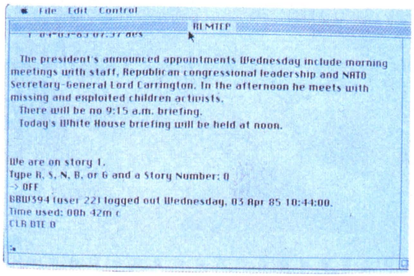
## パソコン＋（プラス）バンク・カード＋（プラス）KDD申込書が必要

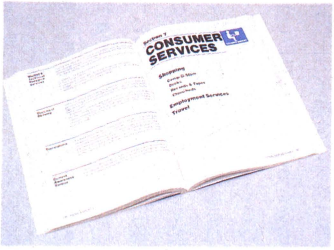
それではまず、このソースを利用するための手順から始めよう。

今回、アクセスするのに使ったマシンはアップルのマッキントッ




▲▼アメリカ大統領の今日の行動まで探れてしまう。まるでＣＩＡの諜報部員になったような気分。




▲アクセスするためのコマンドその他は、このマニュアルに記されている。２ヵ月に１度新版発行。

シュだけれど、シリアルポート(RS-232C)などを内蔵、またはスロットなどに拡張可能なマシンなら、どんなマシンでもアクセス可能だから安心してほしい。
ほかに必要なのはバンク・カード。これにはいろいろあるけれども、3大メジャーカードのVISA、マスターカード、アメリカン・エクスプレスなどは日本でも住友や三菱、三和等々、各銀行から発行されている。すべての費用と、ショッピングetcの代金はこのクレジットカードにより支払われるので、加入希望の際、絶対に必要だ。

でも、もしまだキミが学生だったらどうしたらいいかって? それはご心配なく。ほとんどのバンクカードにはファミリーカードというシステムがあるので、家族のだれかがカードを持っていれば即会員になれるのでR。(でも、ちゃんとことわってからにしなくちゃダメだよ!)

次に、日本からアクセスする場合、ヴィーナスPという通信用の衛星を使用する。VENUS-Pは通常の国際電話などでは絶対に使用しないデータ通信専用回線で、この回線を利用するためには、KDDへのかんたんな手続きが必要だ。

まずKDDに電話をして「国際公衆データ伝送サービス利用・加入申込書」を送ってもらう(これはパイナップルにも置いています)。

そしてこの用紙を入手したら、さっそく必要事項を記入する。たとえばVENUS-Pの利用目的や(この場合ソースにアクセスするため)、自分のシステム(例・アップルII、RS-232C、音響カプラーなどと、そのメーカー名等)をくわしく記入し、その他いくつかの項目もすべて書きこむ。

そうして、最後に自分がVENUS-Pにアクセスする際に使用するパスワードを書いてKDDへ返送したら、ひとまず日本国内での手続きは終わりだ。

ほぼ2週間くらいでKDDから加入者番号という、VENUS-Pにアクセスするときに必要な5けたの番号と書類、そして使用に関するマニュアルが返送されてくる。

ちょっとめんどうくさいけれどもここまでやればあとはもう少し。

以上の手続きをすべて終えるとソースからID・ナンバー(アマチュア無線でいうコールサインのようなもの)と、パスワードが送られてくる。これを受け取ったときは、まるで自分が007になったような気分だぜ。

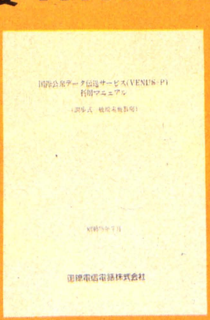
でも、このパスワードは絶対に他人には教えてはいけない。これさえ守れば、ソースの広い世界をもう自由に散歩できるんだ。

## KDDに電話すれば数秒でアクセス・トゥー・アメリカ

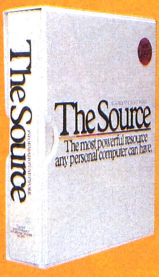
それでは、いっしょにソースの世界へ突入!

まずKDDに電話をし、VENUS-Pをアクセスすると「ピー」

## ソース会員になるにはこれだけ必要

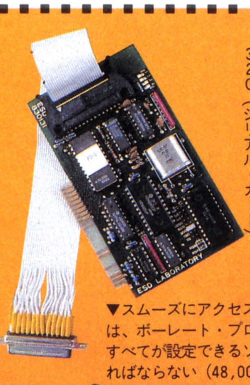


▼VENUS-Pを使用するときに必要なコマンド、パスワードその他がすべて記載されている専用マニュアル。

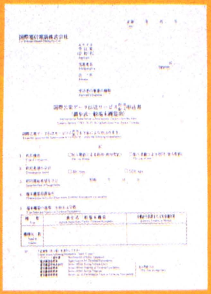



▼ソースに加入するには、このスターターキットが必要。すべての書類はこの中にふくまれている(13、500円)。

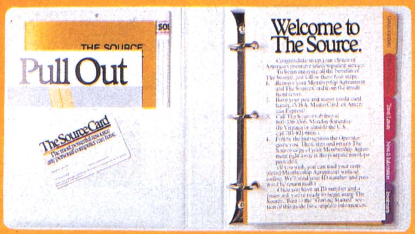
▶決済に関する承認書類。これにサインしないとアクセスできない。



▼ハードで必要なものは、RS-232C(シリアル・カード)。



▼ソースに限らず、海外のデータベースにアクセスするためにはKDDのVENUS-P加入申し込みをしなくてはならない。




▼スターターキットを開いたところ。これさえ手に入れれば、あとはソースの返事を待つだけ。

▼スムーズにアクセスするためには、ボーレート・プロトコルなどすべてが設定できるソフトでなければならない(48,000円)。

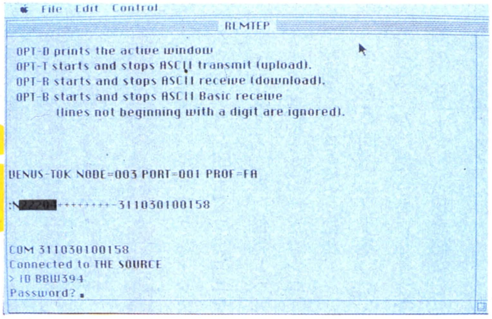
## HOW TO ACCESS

▼KDDをアクセスするには、300ボーと1200ボーの2種類がある。今回はエプソンCP20という300ボーのカプラーを使用。

▼まず、KDDのVENUS-Pを呼び出す。自宅からKDDまでの通話料金は、KDDが負担してくれるんだ。

▼ピーッという音が聞えたら、カプラーのスイッチをONにし、受話機をカプラーにセッティング。ここが最もワクワクするところ。

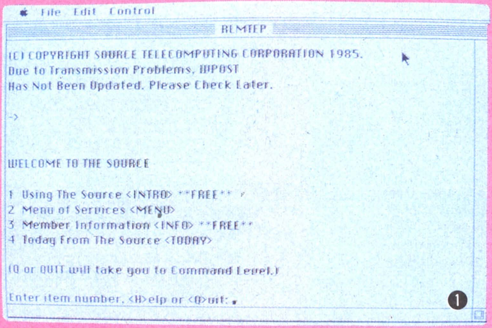
▼すべてセッティングが整ったら、パスワード、自分の加入者番号、アクセスするデータベースの番号を入力する。

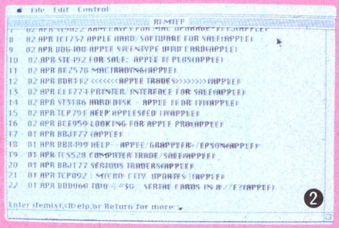


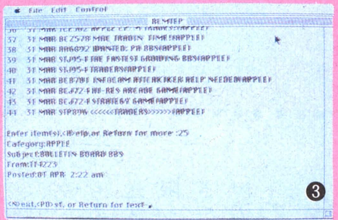
```
File  Edit  Control
RLMTEP
OPT-D prints the active window
OPT-T starts and stops ASCII transmit (upload).
OPT-R starts and stops ASCII receive (download).
OPT-B starts and stops ASCII Basic receive
      (lines not beginning with a digit are ignored).

VENUS-TOK NODE=003 PORT=001 PROF=FA

:N2229+++++++++-311030100158

COM 311030100158
Connected to THE SOURCE
> ID BBW394
Password?
```

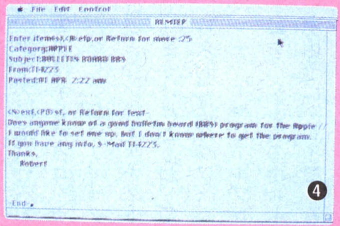
▲VENUS-Pを通してソースにつながったところ。

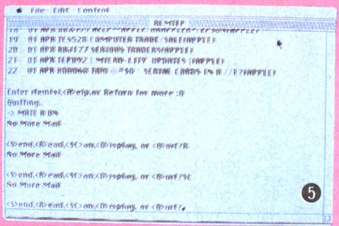
## これがソースだ!! ①

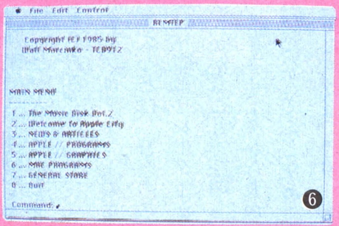


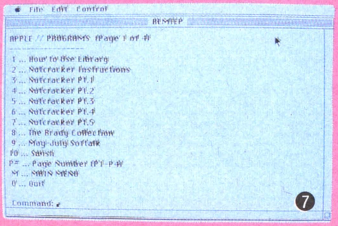



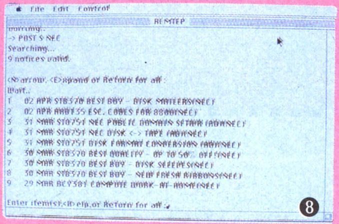


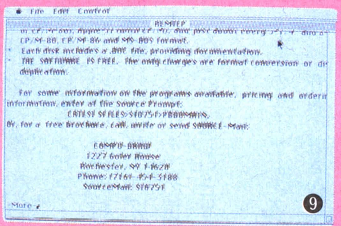












①ソースのメインメニュー。
②アップル・ユーザーズグループのブリティン・ボード。
③左端の番号を押せば、くわしい情報が…。
④もし興味があれば、メイルボックスに即、手紙が投入できる。
⑤自分のメイルボックスをのぞいてみよう。
⑥アップル・ユーザーズグループのアップルシティのメインメニュー。
⑦今日のアップルII用のプログラム。
⑧NECのユーザーズ・グループ
⑨これを見ると、アメリカのNECユーザーはCP-Mを使っているみたいだ。

という発信音が聞えてくる。そうしたら受話機をカプラーにセットして、プロファイルと呼ばれる発信モードのセッティングをキーボードから入力。

そして自分の加入者番号、パスワード、VENUS-Pに登録されているソースをアクセスするための番号を入力すると、数秒でソースにつながるので、今度はソースに登録されている自分のIDナンバー、パスワードを入力する。

個人のプライバシーを守るためにはやっぱり二重三重に用心しないとだめなんだね。

### 情報交換、ゲームコーナー！…利用法はいっぱいだ

さあ、出ました！ ソースのメインメニュー！ このメニューが中心となり、いろいろな世界へ散歩できるようになっているんだ。

それでは、まず、ボクの愛するAPPLEのユーザーズグループを訪ねてみよう。

このグループは他のコンピュータのユーザーズグループ（たとえばIBMやテキサスインストゥルメンツ、etc）とくらべものにならないほど大きくて、常時200近くの情報とプログラムを持っている。このプログラムは日本のアップルからでもダウンロード可能なので、面白そうなプログラムがあったらぜひとっておくといいね。

また、このなかの「売りたし買いたし」のコーナーも面白もんで、ハードやソフトの売買の案内はもちろん、自作品の売りこみや、はてはフライトシミュレータのパラメータを教えてくれ、なんて希望も出てたりするんだ。

そして、もしこのなかで気に入った物および情報があれば、ソースのユーザーひとりひとりが所有できるメイルボックスにメッセージを送れば、おたがいの情報交換がスピーディにおこなえるんだ。

時々、アメリカから「パイナップルでソフトを買いたいのだが、どうすればいいのか」なんてメッセージがボクのメイルボックスに入っていたりする（どうなっているんだろうね？ アメリカから輸入しているのに）。

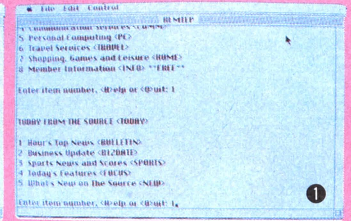
もちろん、アメリカ以外にもアップルユーザーは多く、オーストラリアもそのひとつ。だからオーストラリア製のプログラムなんかも入手できるんだ。

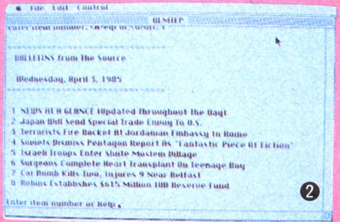
こういう、ユーザーズグループのなかに入っているプログラムは、パブリックドメイン（無著作物）なので、だれでもかんたんにダウンロードすることができる。でも、みなプログラマーが大切な時間を費やして作ったものばかりだから、感謝の気持ちを忘れずにね。

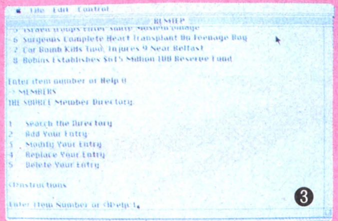
これらのパブリックドメインのプログラムにはゲームはもちろんのこと、ユーティリティやビジネス用もたくさん入っている。

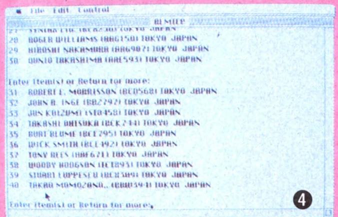
また、逆に自分の作品をそこに送ることもできるんだ。この場合、送り方その他は、ソースのマニュアルにくわしく、親切に書かれているので、自信作ができたらぜひ送ってみてほしい。

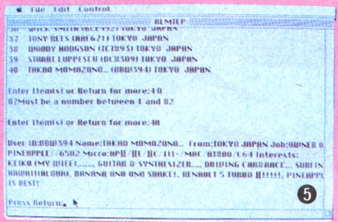
## これがソースだ!! ②

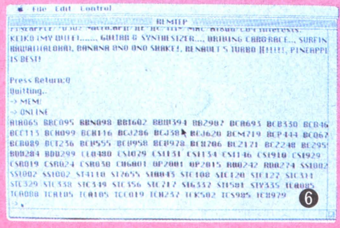


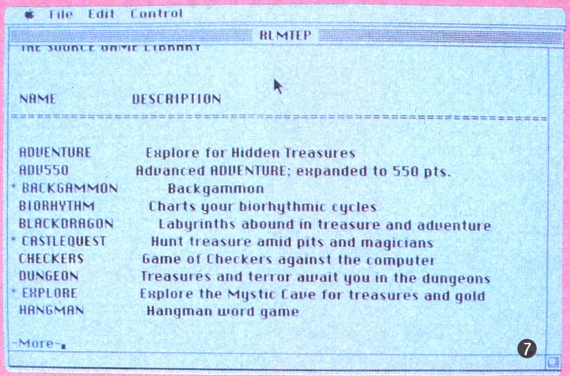













①ソースに関することは、TODAY FROM THE SOURCEをセレクトすれば、あらゆる情報が得られる。
②これを見ると、日本の輸出過剰問題に関することがのっている。
③ソースのメンバーリストを見たいときは、ここをセレクトすればいい。
④東京だけのメンバーリストを出してみた。現在、東京には82名の会員がいる。
⑤メンバーの趣味・使用しているコンピュータなどの情報も引き出せる。
⑥いまアクセスしているメンバーのリスト。
⑦ソースにたくわえられているゲームのメニュー。ほかにもたくさんある。

# ACCESS TO AMERICA

前にも書いたように、このようなユーザーズグループは、アメリカで発売されているコンピュータの種類だけあるので、自分が持っている機種以外のユーザーズグループをたまに訪れて、そこの情報をのぞいてみるのも楽しいと思うよ。

コンピュータのユーザーズグループ以外にも、音楽の好きな連中が情報を交換している場や、法律関係の情報などが入っているライブラリーまである。

かの有名なプログラマーのポール・ルータスなどは、警察のスピード違反取り締まりレーダーが電波法にひっかかることを証明し、コンピュータフリークから大かっさいをあびたなんてことがあったけど、こうしたライブラリーのおかげかもしれない。

ボクたちのコンピュータライフライブラリーとして、おおいに利用価値があるね。

また変な情報交換をしているプライベートというコーナーがあって、「今夜、貴方(あなた)とお話しましょう」とか何とか、意味不明瞭(ふめいりょう)な暗号のやりとりをしているところまであるんだ。

さらに、ソースには、いろんなゲームを実際に楽しめるコーナーもある。ただし、グラフィックの送受信はできないのでテキストに限られてしまうけれどもね。でもきっと、将来的にはグラフィックのアドベンチャーやロールプレイングゲームを、ソースのホストコンピュータ相手にプレイできるようになると思うよ。

ちなみに、現在プレイ可能なゲームをいくつか紹介しておこう。

①ブラック・ジャック、ポーカーなどのカードゲーム、②ブラックドラゴン、キャッスルクエスト、スタートレックなどのアドベンチャー、それにフットボール、ゴルフなどのスポーツゲームが40くらい入っているんだ。スゴイね。

こういった、趣味・知的ツールとして使えるほか、実用的に利用できるコーナーもいっぱいある。

例としてE-COMをとりあげてみよう。E-COMとはELECTRONIC COMPUTER-ORIGINATED FIRST CLASS MAIL MESSAGE SERVICEの略で、アメリカの中央郵便局のホストコンピュータとソースが直結し、ウイークデーならばアメリカの国内どこへでも24時間で手紙を届けてくれるシステムだ。

ただし、発信人はアメリカ在住の人に限られているので、日本からE-COMを送りたい場合は、リターンアドレスはソーステレネットにしておくこと。料金のほうも、ふつうの国際電話にくらべると約10分の1ですむ。(64バイトやりとりすると3円)。

## キミの部屋に新しい情報ライブラリーが誕生!!

ピッピッ！ あっ、ここでCHATが入ってきたぞ（CHATとはおしゃべりという意味）。なになに、「CHAT FROM ABC123」だって？ じゃ、ちょこっとごあいさつを……。

このCHATは、まるで電話がかかってくるように、突然かかってくる。そのときソースにアクセスしている世界中のメンバーのところへ、これまた世界のあちこちのメンバーからかかっているので、自分の部屋にいながら世界旅行をしているみたいだ。

ピッピッ！ あっ、ひょっとするとLORD BRITISHかな？ なんてこともあるかもしれないね。

もちろん、大事なプログラムをロードしているときなどは、CHATが入ると台無しになってしまうので、そういう場合はあらかじめCHAT OFFにしておくことができる。

ほかにも、ソースにはまだまだいろんなコーナーがあって、飛行機のチケットやホテルの予約、ショッピングなどができるのは最初にふれたね。これらの場合、自分が探している項目を確実に見つけられるように、こまかく分類され、それぞれの説明や価格などもわかりやすく表示されている。

ただし、ショッピングは、日本からできない場合が多いので要注意。

これでソースのイメージはほぼつかめたと思うんだけど、どうだったかな？ キミの部屋にパソコンを通して、ひとつの図書館やデパート、郵便局などができたという感じだね。自由時間に使える知的ツールとして使えば、おおいに役立つんじゃないかな？

X１ターボも走る!!

# X１テクニカルマスター

B５判　300頁　2500円　(〒300円)

ストラッドフォードC.C.C.著

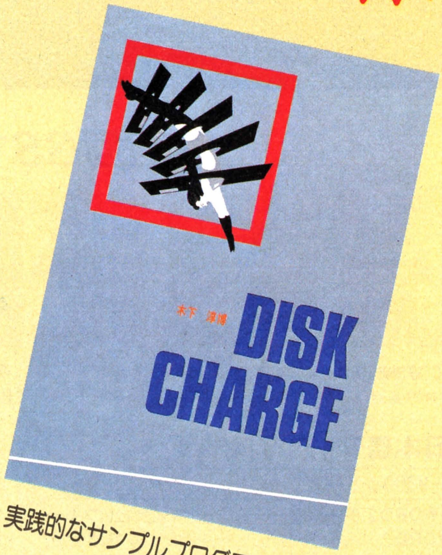
発表以来，さまざまな話題を投げ，パソコンのイメージを変えたX１シリーズ(X１，X１C，X１D，X１ターボ)。このX１シリーズの多彩な機能を存分に発揮させるために開発された「SHARP HuBASIC」を平易に解説。

はじめてコンピュータにふれるという方から，ある程度BASICを知っている方までを対象に，X１シリーズ入門から簡単なマシン語までを，実際の例を挙げながら少しずつ確実に理解が深まるよう構成されています。また，新製品〝X１ターボ〟もまずはこの１冊で。

内　容

Ⅰ：XⅠにさわってみないか/2：HOW toタッチXⅠ!/3：プログラムを作ろう/4：XⅠおもしろグラフィックス/5：ビジネスセクレタリー/6：XⅠと遊ぼう/7：XⅠミュージックハウス
8：XⅠ機能のいろいろ/9：機械語も使えます
〈付録〉
便利情報「らんだむめも」／エラーメッセージ便利表／キャラクタコード表

大好評
発売中




実践的なサンプルプログラム満載!

# DISK CHARGE

B５判　216頁　1800円　(〒250円)

木下　淳博著

ディスクのないパソコンはただのゲームマシン。でも，いざディスクを使うとなると，DISK BASICのマニュアルだけではどうにもなりません。そこで本書では，まったくDISK BASICの予備知識がない方でも，すぐにプログラムが組めるように，最初から実用的なサンプルプログラムを多数示しながら解説を進めています。

内容は，シーケンシャルファイル，ランダムファイルの基礎から，データ構造，ソーティング，データ圧縮に至るまでをフォローし，単なるプログラミング技術のみならずデータ処理技術についても，より実践的なレベルでの理解を深めます。

100%DISK BASIC活用の書

発　行
問合せ先　日本ソフトバンク出版部　☎03(261)4095　〒102 東京都千代田区四番町2-1

## 第3回GSマーク ソフトウェアが決定しました。

# GOLDEN SOFTWARE

＊SEC(SOFTWARE EVALUATION COMMITTEE)構成メンバー(敬称略)
委員長 中西俊男(成蹊大学教授：工学博士) 委員 渡辺 茂(東京大学名誉教授：工学博士：東京都立工科短期大学学長)
委員 片方善治(システム研究センター理事長：工学博士) 委員 高橋三雄(成蹊大学教授：日本アマチュアデータ通信協会会長) 委員 青野敬吾(日本マイコンクラブ常務理事：事務局長)

### ●日本語ワードプロセッサ

**PC-9800シリーズ**

JS-WORD 2.0……………………株式会社アスキー
J-WORD 2…………………………エイセル株式会社
PC-WORD ひかり………………株式会社大塚商会
日本語ワードプロセッサ 松…株式会社管理工学研究所
ユーカラ………………………株式会社東海クリエイト
ビーナス………………パーソナルメディア株式会社
テラSERIES日本語ワードプロセッサ…日本マイコン販売株式会社
jX WORD 太郎…………株式会社ジャストシステム

**PC-8800シリーズ**

PS88-1013………………………日本電気株式会社
PS88-1011-SF…………………日本電気株式会社
ユーカラ………………………株式会社東海クリエイト
JET-8801A……………………株式会社キャリーラボ

### ●簡易言語

**PC-9800シリーズ**

Pressé-98………………………株式会社アスキー
Multiplan 1.2……………………株式会社アスキー
JCALC……………………………エイセル株式会社
MULTIPLAN……………………日本電気株式会社
ぱぴるす……………………株式会社ヴァル研究所
漢字パソカルク………………株式会社東海クリエイト
MIGHTY BASE……株式会社ソフトウェアー・テクノロジー
DATA BOX IIプラス…………株式会社リードレックス
TIMS(AI付)…………エー・エム・アール株式会社
JOB MATE EX…………………立石電機株式会社
データベース 漢神……株式会社日本コンピュータ設計
i BASE 1・2・3……………………株式会社OAテック
R：BASE 4000…………ビーコンシステム株式会社
d BASE II………ソフトウェアインターナショナル株式会社
DATA BASE IV………日本統合ソフトウェア株式会社
μCOSMOS…………………株式会社日本オフィス機器
Super Calc 3………株式会社マイクロソフトウェア アソシエイツ

**PC-8800シリーズ**

Pressé-88………………………株式会社アスキー
Hu CAL日本語…………………株式会社ハドソン
日本語MY CARD………………株式会社アバロン

仙台営業所：〒980宮城県仙台市二日町12-30 日生勾当台西ビル TEL0222(63)0907
名古屋営業所：〒460名古屋市中区栄5-26-39 タカシマ名古屋ビル6F TEL052(261)7215(代)
広島営業所：〒730広島市南区東荒神町3-35 広島オフィースセンター3F TEL082(263)8683
福岡営業所：〒810福岡市中央区天神4-8-25 ニッコービル6F TEL092(752)0177(代)

# これは、もう自信をもって二重マルなんです。

Visit SOFTBANK at
COMDEX™ IN JAPAN
26-28 March 1985 • Harumi Exhibition Center • Tokyo, Japan
Booth C館 #432

GOLDEN SOFTWARE GS SOFT BANK

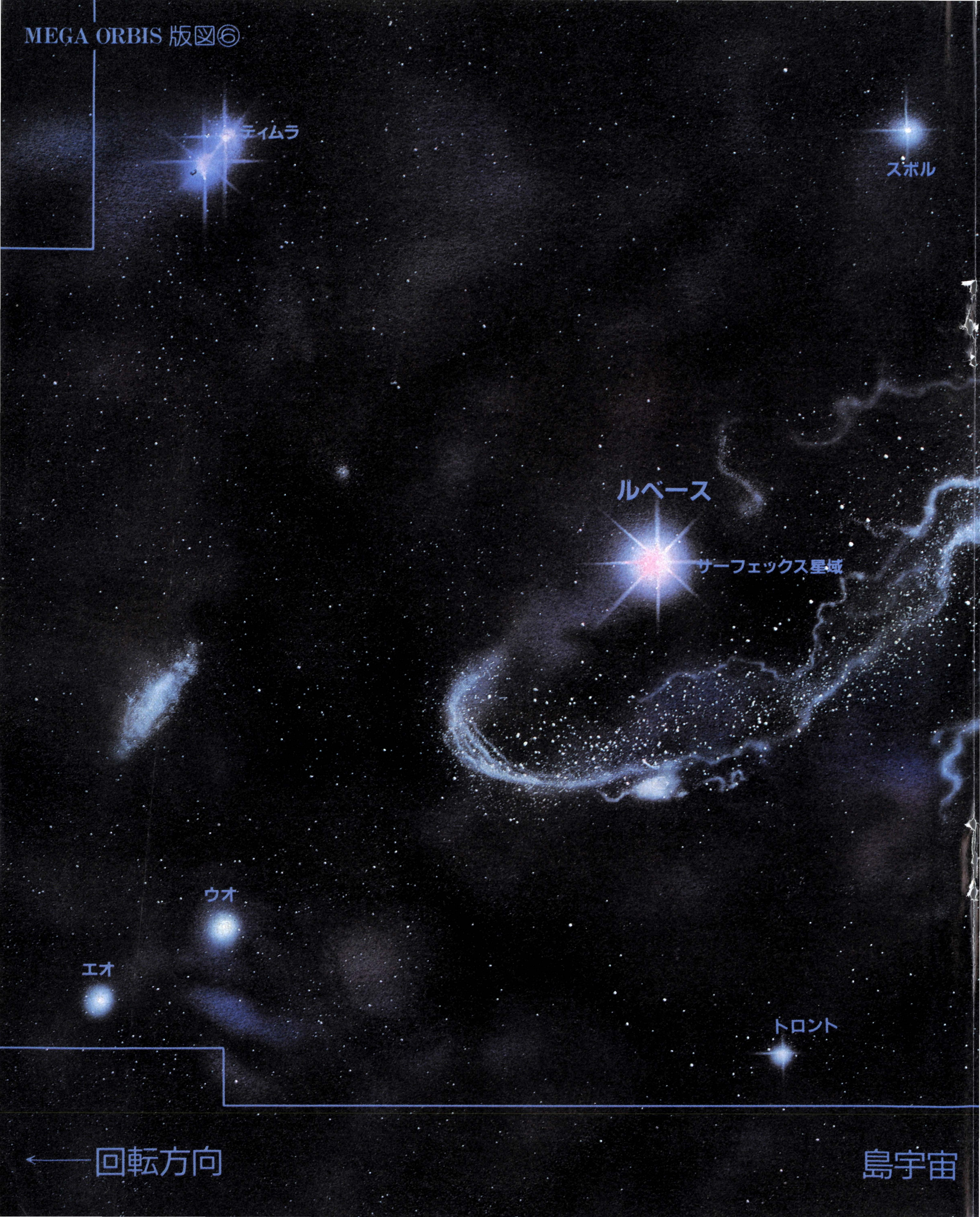
## 失敗しないソフト選びは、GSマークが決め手。

〝GSマーク ソフトウェア〟は使う人の立場で選定した、優秀ソフト。
ご購入の際における、安心の目印です。

ソフトウェアの善し悪しは、外観や広告などのスペックで評価することはできません。また、ひとつひとつを試してみることなど、現実的に無理な相談です。そこで、実際にソフトウェアをテストし、ユーザの立場に立った公正な判断を行ない、優れたソフトウェアを〝GSマーク ソフトウェア〟として認定しています。〝GSマーク ソフトウェア〟は、使いやすいソフトウェアを安心して選べる環境づくりを目的として、1984年11月に制定され、第3回目を迎えました。対象となるソフトウェアは、PC-9800またはPC-8800両シリーズ用の、日本語ワードプロセッサおよび簡易言語で、選考時点、市場に流通していた882本の中から、今回は33本が選定されました。選考は、学識経験者で構成する、ソフトウェア評価委員会(SEC*)において厳正に行なわれ、●機能●処理能力●操作性●信頼性●サポート●マニュアル、などについて、延2955時間を費やし、客観的に優れたソフトウェアを選び出しています。日本ソフトバンクは、この、〝GSマーク ソフトウェア〟を積極的にサポートするとともに、さらにはソフトウェアそしてパーソナルコンピュータ市場の健全な発展に大きく貢献したいと願っています。

**株式会社日本ソフトバンク** 本社：〒102東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2F TEL03(263)3598 大阪支店：〒542大阪市南区難波千日前5-19 河原センタービル3F TEL06(644)0191 札幌営業所：〒064札幌市中央区北二条西二丁目 STV北二条ビル TEL011(222)6025(代)

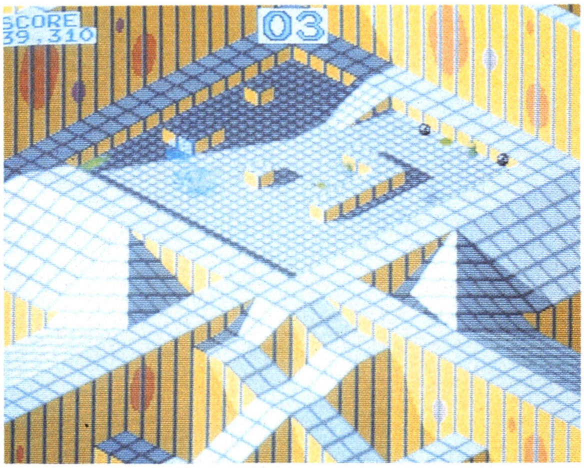
サーペン
リゴル
テムル
アム
セルドア
バブエ
モスコー
テス
外縁部
非回転方向→


MEGA ORBIS 版図⑥
ティムラ
スボル
ルベース
サーフェックス星域
ウオ
エオ
トロント
←回転方向
島宇宙

# MARBLE MADNESS

ナムコ　©1984 Atari Games, Inc.

文／HKD




目がくらむような色彩とリアルなアニメーションはプレイヤーを3次元のフィールドへひきずり込むふしぎな魔力を持つようだ。これはラウンド5の1シーン。

**あたりの砂は深く、力を入れると半分以上めりこんでしまうほどだ。山は天にそびえ立ち、谷は大きな口をあけて行く手をさえぎっている。悪魔の息づく公園の砂場。日曜日の朝、おはじきに変身したボクは遊ばれていた。**

## ジョイスティックのないゲーム。ん、なに？

トラックボールでマーブルボール（おはじき玉）をころがして各ラウンドコースのゴールまでいけばよろしい……ゴホン。トラックボールって何？　いい質問だ。つまりジョイスティックとボタンの2つの機能をこれ1つでまかなう便利なコントローラじゃよ。

前後左右とその操作性能はバツグン（そのかわり少々疲労します、ハイ）で、細かく動いて山あり谷あり罠あり敵ありの道をスタコラサッサところがすんだけど、普通のゲームより全面クリアするまでお金と時間がかかりますぞ。

海外では昨年の暮れごろ出まわり、この4月に日本でもおめみえすることになったこのマーブルマッドネス。その画面、画質の良さといったら、まるでテレビカメラで実物を撮影したんじゃないのかと錯覚させるほどスゴイのだ。リアルなプレイフィールドが、キミの目の前にひろがるから、ゲームの楽しさも倍増するのじゃよ。

さてと……それじゃラウンド別攻略法、いってみようか！

## ピクニック気分でおおらかにころがろう！

「ラウンド1」

スタート地点で何秒か動かないでいると地面が盛り上がって自動的にスタートする。まず、トラックボールの操作方法になれること。ボーナス点の取り方は別の項を見てね。

「ラウンド2」

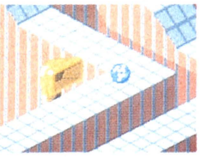
前のラウンドとはうって変わって難しくなる。スタートしたらなるべく前へ前へと進もう。最初の難関ブラックボールは無視して坂を下りると第2の難関グリーンマンサー（別項参照）にバッタリ。コンニチハ。上下左右、どこでもいいからとにかく逃げるんだ。うかうかしているまに食べられちゃうぞ。橋の手前はピッタリとくっつかないで（食べられてしまう危険がある）少しはなれて待って、橋が降りたら急いで渡る。うまい人はブラックボール手前の管へ入るテクを使えるはずだ。ゴール前までできたら、一番奥か、一番手前に着いてぴったりななめにころがすとすんなりいくよ。無理に中央や中途半端な所へは、絶対に入らないことだね。

「ラウンド3」

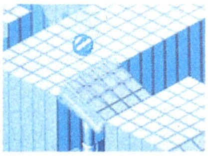
まず、すぐにななめに入り（ちゃんと入らないと落ちてしまう）、無理に動かさないようにブレーキ（逆にまわす）をかけて坂を下りるんだ。てなぐあいにグリーンマンサーはらくらくクリアだ。

次のスライム（別項参照）!?は難しい。一番手前側の道を進むと意外と楽にぬけられる。管に入って折り返しの坂でブレーキをかけてゴール前の動く山の方に入り（手前でもいいけど、3カ所に急な坂があるからね）、山におされないように進むのだ。さもないと道へ移るとき、山に邪魔されてとんだめにあうぜ。急な坂は慎重にブレーキをかけること（落っこっちゃうぞ）。

「ラウンド4」

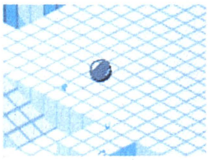


4ラウンドの前半で登場。1ブロックそばを通ると吸いこまれるから、2～3ブロックあけてまかり通ること。

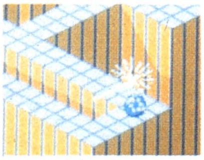


1Pの場合は写真のように青い球、2Pの場合は赤い球になる。プレイヤーはこの球を操作してゴールを目指すのだ。

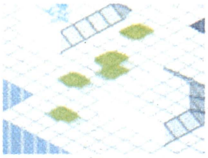
4ラウンドの中盤で登場。穴の上にはまると反対側へ飛べる。着地地点にブラックボールがいるのでヒヤヒヤもんだ。



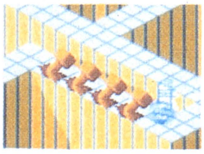
プレイヤーと同じ大きさだけど機動性と破壊力はこちらのほうが上だから、最初は手こずる相手だと思うね。



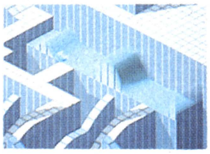
ランダムに出てくる幸運のつえ。これが出ると10秒プラスされるけど、ギリチョンのときのみだからイライラするぜ。



プレイヤーはこの上を通ると溶けてしまう。中に1つか2つぐらい動きの速いものがいるので注意。

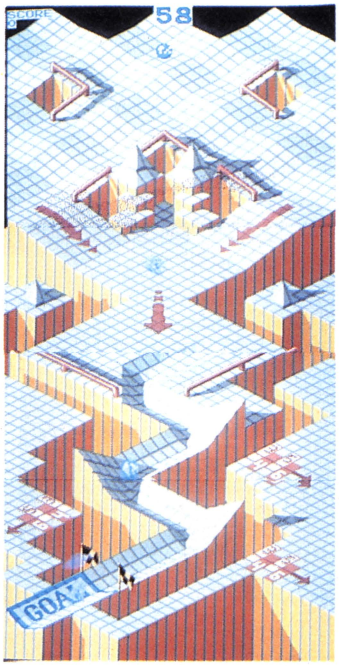


4ブロックのゴール直前で出現。弱くはじかれると操作不能に、強くはじかれると飛ばされてしまう。難敵だ。



3ラウンドのゴール直前で登場。プレイヤーはこの波の間をかいくぐって向こう側のゴールを目指すのだ。

## ラウンド 1

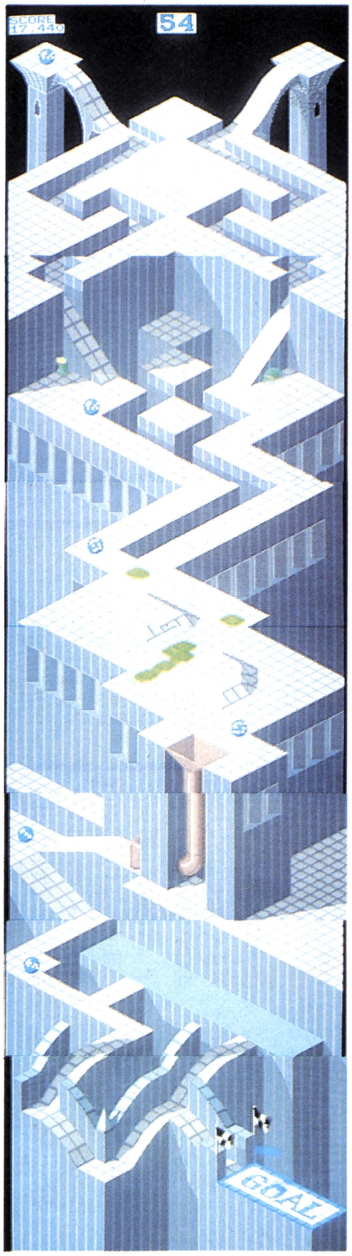



まずは1面だ!! とにかく簡単なので初めての人でも楽にクリアできる。ゴール直前にとがったたがけが3つある。この中の2番目から最高速度で飛びこして数字の上に着地すると着地点に応じてボーナス点になる。まあ、ボーナス点をとったときにタイムが54秒残っていたらキミは優秀プレイヤーの仲間入りだ!!

## ラウンド 2

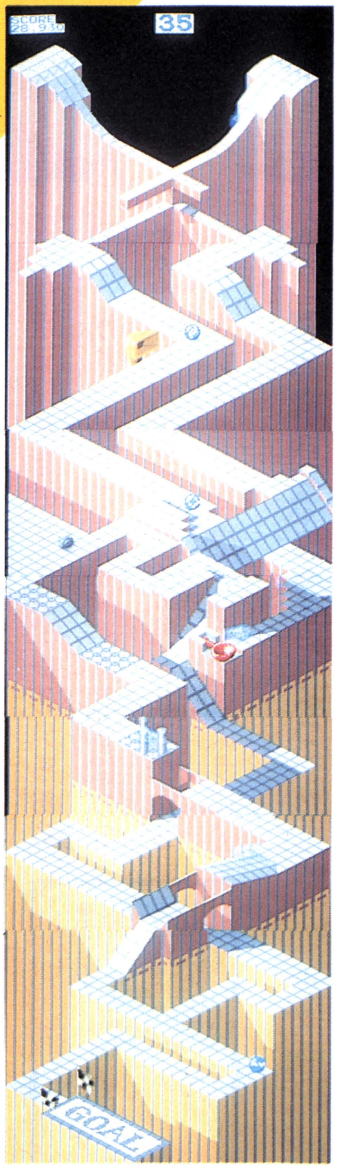
2面にくると敵のキャラクターや罠(わな)の数はグッとふえる。手こずるのはラウンド中盤あたりのグリーンマンサーだ。ふれてもミスにはならないけど、クラクラと目まい(?)をおこして少し操作はにぶくなる。しかもジャンプしてプレイヤーを食べようと襲ってくる。動きを見極めて進むのが得策(とくさく)だね。

## ラウンド 3




しょっぱなからななめにうまく操作しないとまったく下へ進めない。ムキにならずデリケートにトラックボールをまわすことだ。中盤あたりにスライム⁉が出現する。こいつは通路を縦横無尽に動きまわるだけではあきたらず、プレイヤーを溶かしてしまう力を持っている。

## ラウンド 4




とにかくはじまったら行く手とは逆方向へトラックボールをビンビンまわせ!! 坂を下りたらすぐに掃除機が待っているので遠くをまわり、途中のブラックボールに腹を立てずに落ち着いてボールの出るほうに行くのが近道なのだ。終盤にでてくるカナヅチはタイミングをはかってすんなりとくぐり抜けよう。

すぐに自分の進行方向と反対へ気合を入れて回すんだけど、ここでホッとしちゃいけない。坂を下りるとすぐに吸気口がみえるからなるべくそこを遠くまわって進む。するとまったく風のあおりをうけない。坂を完璧(かんぺき)に下りるにはなな・・・めに進め!! だ。玉飛ばし台までの道は細いから、ここを慎重に進みジャンプ! とおもいきやブラックボールがコンニチハ。まったくしつこいやつだ……と興奮してはいけません。あくまでも冷静に、とおもったらなんとポールがズッコン、ズッコンと地面からせりだし上下運動している。よくみると、なぁ～んだワンパターンな動きじゃないか。安心したぜ。ホッ。

このポール地帯から向こう側へダイビングするときは、ある程度スピードをのせる。しかも2つ目は真ん中2ブロックの上から飛ばないとあやふやな動きになるから注意せよ。

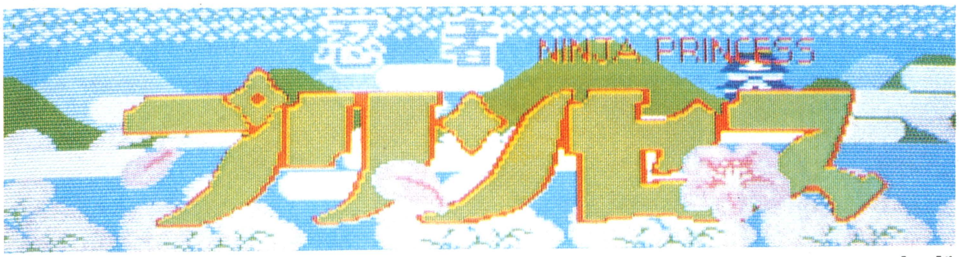
こんなことしながらやってきましたこのラウンド最後の難所には敵がいる。でも動きのパターンは単純だからすりぬけは楽勝じゃ。ある程度回数をこなしているとわかるけど、間かくがあくときにすかさず最高速でぬけると無傷でオメデトウになれるよ。

てなわけで、ざっと説明してしまったけど、じつはさらに2ラウンドあって、最後のラウンドはその難度の高さに頭は3角になるわ、目は4角になるわ、口は丸くなるわで、もうたいへん。

でも、ボクの解説をもとに何回かチャレンジすればそのうち全面クリアだよ。ノホホッ。

ここでボクからBEEPERたちへ特別ボーナスを進呈する。何かって? マーブルボールの上手な使いかたさ。

××××××××××
×トラックボールに対して手はつ
××××
ねに×字に置く。なぜかって?
ボクを信じなさい。信じるものは救われます。なんのこっちゃ。




セガ

文／川西 愛

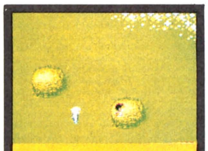
**忍者が主題のゲーム、いろいろあるけれど、ここに登場する忍者はカワイイ女の子。彼女に見とれてゲームオーバー、なんてことないように！**

## 基本操作をマスターしよう

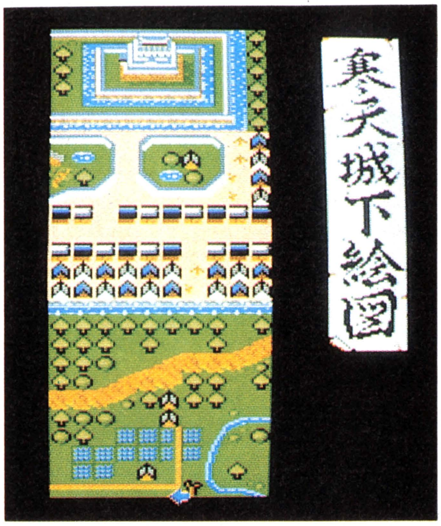
ゲームを始める前に、まず、簡単にゲームの説明をしよう。プリンセスの操作は8方向レバーで動かし、3つのボタンで敵を倒そう。

ひとつめのボタンは〝消えボタン〟。得意の忍法で、彼女は姿を消し、敵の攻撃をかわすことができるんだ。消えている間は敵をすりぬけることができるけど、同時に自分も手裏剣を打てなくなるので乱用はソン。使用回数に制限がないのは大助かりだが、あとのほう（2周め、3周め）になって使いものにならないのは残念だネ！

1パターンの画面
プリンセスが木にすけるのは高度技術？



1パターンの画面
どういう処理をすれば表現できるのかなぁ？




これがウワサの寒天城までの道のりでやんす。

ふたつめのボタンは、8方向手裏剣。8方向といっても、一度に打てるのはレバーを倒した方向に1発だけ。

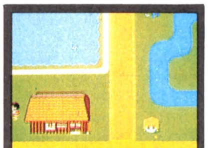
3つめのボタンは前打ち手裏剣。こいつはプリンセスの向きに関係なく、いつも前方だけに飛んでいくんだ。

基本操作はこれだけ。一見、簡単そうだけど、やってみるとボタンの使い分けが意外と難しい。特に8方向手裏剣をスムーズに使えるまで苦労は多い。でも、こいつをマスターしないと、スコアを伸ばすのはムリ。早く身につけておこう。

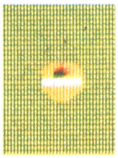
## 隠れキャラ

パターンごとに、お地蔵様、かかし、カメのいずれかの隠れキャラクターが出現する可能性あり。あえて可能性としたのは、パターンによっては出現しないこともあるからだ。

カクレキャラを深追いして、結局何も出現しなかったなんてことにならないように！

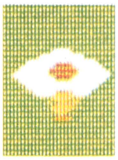


2パターンの画面
なごやかな農村風景に忍者登場。

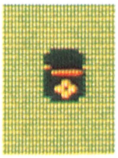


●すず 500点

●こま 1000点

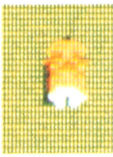


●おおぎ 1500点



●いんろう 2000点

●いんろうの色は忍者の色によって変化する。



●巻物 プリンセスの手裏剣の威力がupする。

●お地蔵様。出現させると3000点。

## マップの説明

たった1枚のマップだけれど、この中に忍者プリンセスのすべてがふくまれているんだ。

つまり、この地図の中に16のパターンがすべて描かれているってこと。それぞれのパターンは次のとおりだ。

①平原
②村
③岩場（ななめスクロール）
④草原（狼が出る）
⑤森
⑥川（横にスクロール）
⑦町
⑧大通り（馬が出る）
⑨武家屋敷
⑩外堀の石垣
⑪外庭
⑫内堀の石垣
⑬内庭
⑭城の地下
⑮城中・板の間
⑯城中・畳の間
⓪クリアメッセージ

各パターンとも、最後に首領が登場するんだけれど、これがまた、手ごわい。普通の敵忍者とは違って、手裏剣1発では倒せないんだ。

2パターンの画面
右上の切り株が、スクロール終了の目印。

3パターンの画面
ロケテスト版では、一度に5つの岩が出た。

## ボーナスポイントで荒かせぎ!!

首領を倒すためには10発もの手裏剣を命中させなくてはならない。うまく倒せれば1面クリアだ。ここで、この面で使った手裏剣と、倒した敵の数が表示される。

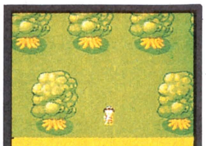
このとき、おもしろいことに命中率が100パーセントを超えてしまうことがあるんだ。

なぜかというと、1発の手裏剣でふたり以上の敵を倒せるからだ。つまり、自分が使った手裏剣の数より、倒した敵の数が多いとき1

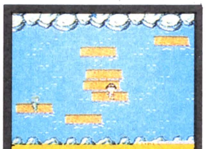
4パターンの画面
ホーミングミサイルのような狼？

00パーセントを超えるっていうわけ。
このとき、ボーナスとして5万点入るから、ハイスコアを狙いたい人は、敵をひきつけ、まとめて倒すテクをぜひとも身につけておきたいネ。
ほかにも多くのテクがあるので、みんなもチャレンジしてほしいな。

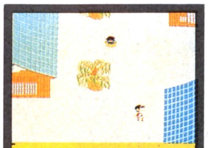
親切にも、開発の方々があいさつに出てこられました。思わず、会社の許可なく、ＦＯＣＵＳしてしまったのだ。



5パターンの画面
セガさ～ん、木の表示方法を教えて下さい。

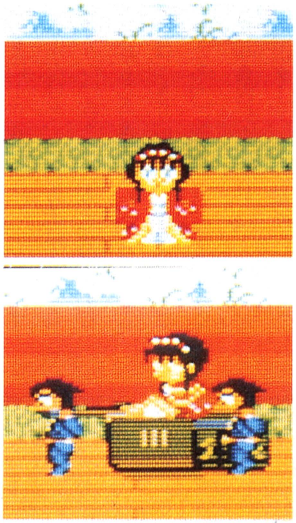


6パターンの画面
一番下の木に乗ると目茶苦茶らくです。

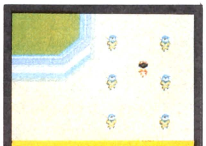


7パターンの画面
もぐらのような忍者は簡単にやっつけられる。

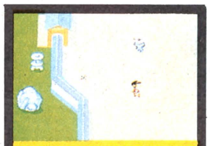
8パターンの画面
この馬のキャラのリアルさに驚いた。



寒天城のプリンセス。おてんばぶりを大発揮。

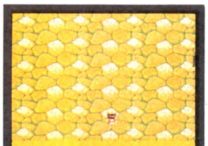


9パターンの画面
へいの向こう側へ入ってみたい。

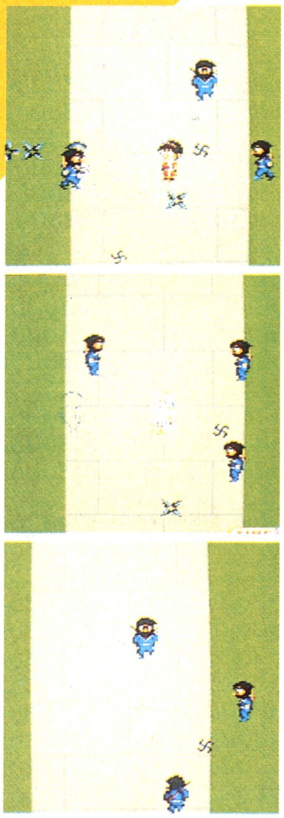


9パターンの画面
この忍者は手ごわい。だって消えるんだもん。

9パターンの画面
プリンセスはもうすでに死んでいる。



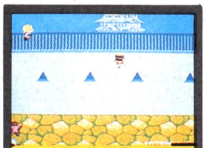
10パターンの画面
途中でやられてしまったら、はじめから。



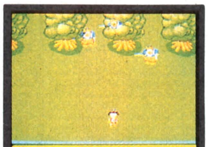
危険を感じたら、消えるに限るよ。これはどこの世界でも同じだよ～ん。原稿が締切に間に合わない。私も消えるボタンがほしい。

寒天城のプリンセスのくるみは忍者に変身して、反逆者たちに向かってゆきます。くるみ、ガンバレーッ。それにしても変身うまいなぁ。

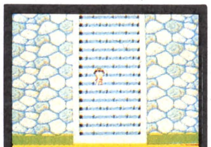
これが極めつけ。10パターンと12パターンでの石垣で、プリンセスが敵にやられて落下する場面。よくできてると思わない？



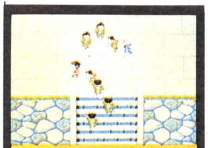
10パターンの画面
ニンニクは画面左から出現するのだ。



11パターンの画面
おさむらいさんの顔がかわいい。



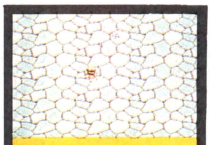
11パターンの画面
石垣は登れないので注意しよう。



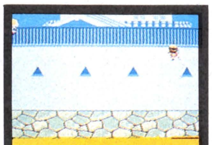
11パターンの画面
もう消えるしかないみたいですね。

11パターンの画面
プリンセスはもうすでに死んでいる。

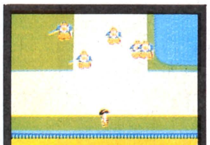
11パターンの画面
このパターンでも慣れれば100%以上とれる！



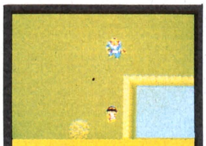
12パターンの画面
10パターンの石垣と色指定がちがうだけ。



12パターンの画面
へいのうしろのお城がなんともいえない。



13パターンの画面
とうとう本丸に入りました。



13パターンの画面
このパターンからは玉霧左衛門が出現する。

# RAIDERS5

VIDEO GAME LABO
ビデオゲームラボ

UPL

文／竹中善則

UPLから「忍者くん」に続くニューゲームが登場した。その名も「レイダース5」。一見ただのシューティングゲームに見えるけど、それだけじゃない。プレイヤーには反射神経以上に思考力（オツム）が必要なのだ。

## 敵を味方にひきいれろ！ EXITは近い。

ない頭(?)をひねって画面上にあるターゲットをすべて撃ちくだいてEXIT（出口）から脱出することがプレイヤーの目的だ。

ゲームのタイプは「ロードランナー」を思わせるような感じで、ターゲットのとり方によって難しさもグッと変わってくるんだ。

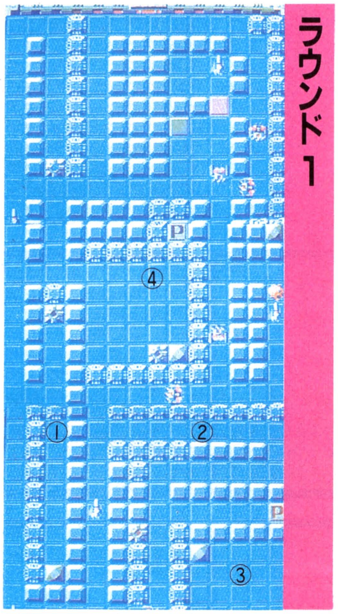
こまかく説明すると、4方向レバーで自機を動かし、レーザービームでターゲットをすべて破壊したら最後にEXITに入る。これで1面クリアだ。タイムリミットはもちろんのこと、敵がタマゴ（敵に弾が当たると石のように変身する）になっていないときにふれると自機は一機サヨウナラだ。

また、Ⓟ（パワー）パネルをとると一定時間内は、敵が敵でなくなって、逆にふれるとポイントになり200、400……といったぐあいに上がっていく。ちょうどパックマンがパワーエサを取ったときを思い出してほしい。そのほかターゲットと似たものにボーナスブロックがあり、それを1個撃つごとに1000ポイントゲットするんだけど、その方法はキミ自身でみつけること。あまり紹介するとおもしろさ半分になっちゃうから。

はっきりいって、なかなか手ごたえあって評価は㊝ってとこかな。

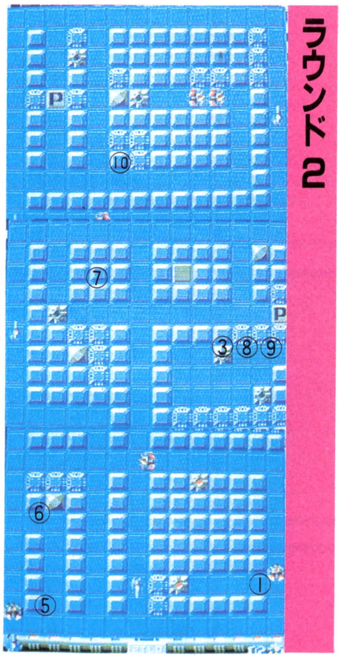
㊟写真内にある番号は出現ターゲットの場所と順序を示している。

ラウンド1

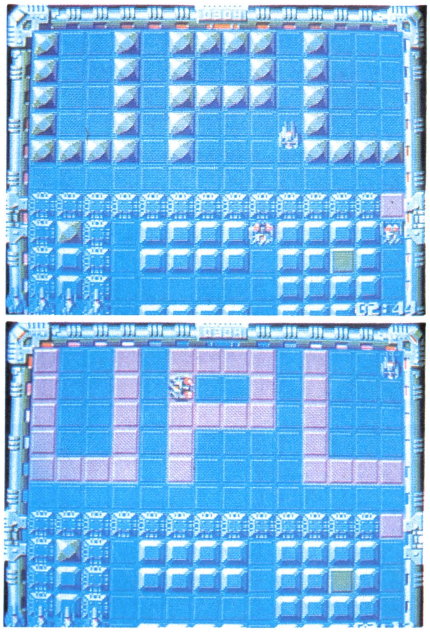



練習コース（ラウンド1の前）でウォーミングアップしたら、いよいよ本番。この面は敵も少なく（4匹）クリアするのは楽だから、この機会にすりぬけ（写真参照）などのテクニックを練習してみてはどうかな。初めての人は写真にある出現ターゲットの位置を覚えておくのもいいだろう。

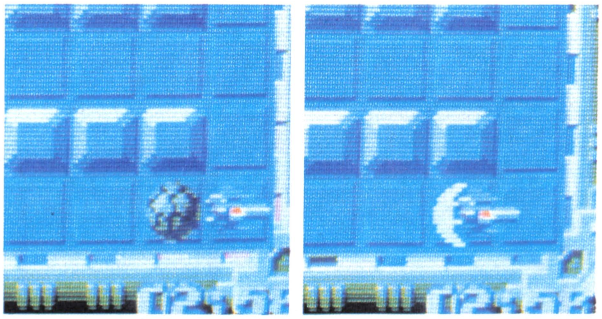
ラウンド2



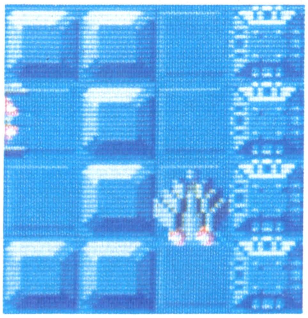

まず右下のターゲットを撃ち落としてから⑤⑥の出現ターゲットをすこしこわしておくと楽に⑤⑥がとれる。この⑤⑥は、できるだけパワーパネルをとっている途中でとりに行くのがベターだ。パワーパネルをとっていないと敵が多くて危険だからね。EXITのまわりのブロックはあらかじめ破壊しておけば入るのに楽だと思うよ。



ラウンド5で登場する〈UPL〉の文字。ふつうでは、この文字のある場所には進入できないのですが……。

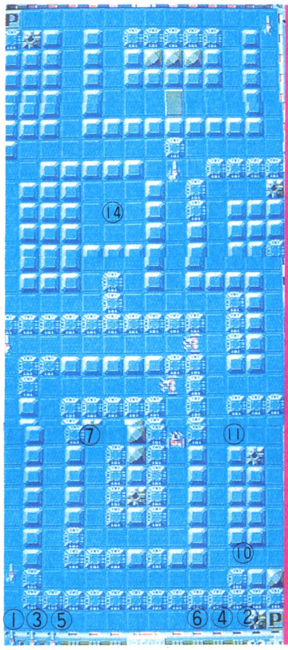


敵をすりぬけるワザ！
敵にぶつかる寸前に攻撃します。
これは高等技術です。慣れたつもりでも失敗することはよくあります。でもこの技術を習得しないと、先のラウンドをクリアすることはできないようになっています。



おっとヤバイゼ！ 16発以上敵を撃ってしまうと、凶暴なヤツに変身してしまう。

## ラウンド3

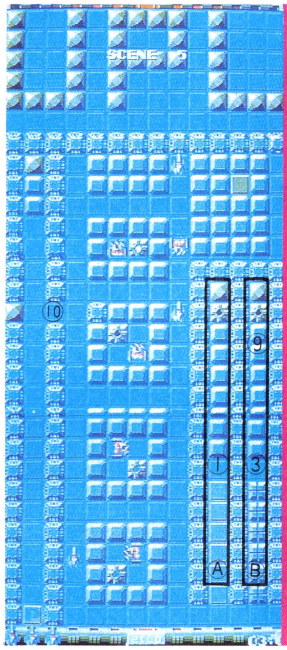


この面は一番下にあるターゲットをこわしてパワーパネルをとると敵は逃げていくから、その間に出現ターゲット①②③④⑤⑥を撃ち落としていけば、後は楽にクリアできる。上級者はパワーパネルをとらないよ。そのほうが楽なんだろうね。この面の上のほうは簡単といえば簡単だけど、初級者はパワーパネルをつかってターゲットを撃ち落とすほうがベターだな。

## ラウンド4

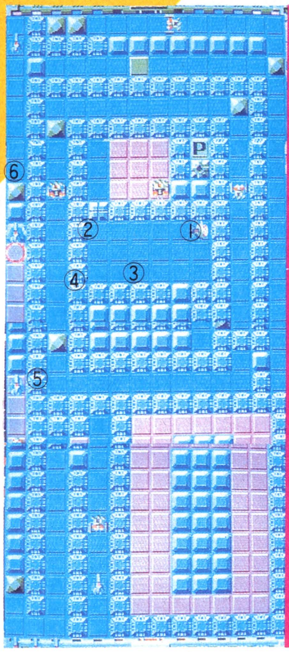
この面からは敵をタマゴにして（レーザービームを1発撃つと丸くなり時間がたつとまたもとにもどる）壁がわりにして自分を守りながら他の壁を破壊していけばよろしい。右下のターゲットはそのいい例だ。⑥⑦の出現ターゲットの近くにあるターゲットはパワーパネルがあるうちにとらないとはさみうちにあう。そうなったらもう〝ジ・エンド〟さわやかにあきらめよう。

## ラウンド5



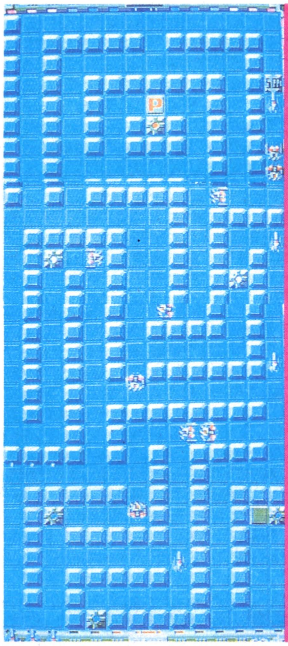
真ん中のライン上の4マスの中におのおの1匹ずつの敵がいて、その敵を外へ出さないようにほかにとれるところをとっておくとあとが楽だ。そのとき、ⒶⒷへ敵を押しこめておくことができることをお忘れなく。パワーパネルのあるうちに真ん中のラインと出現ターゲットをとってゴールだ！と、ところで「UPL」の文字はなんなのじゃ？それはヒ・ミ・ツ……フフフッ。

## ラウンド6



はじまったらすぐに敵を攻撃しながら押し上げる。これで壁のかわりになってもらって上にあがり、上のほうでもこれと同じように敵を壁がわりに利用しよう。さらにここで新しいキャラクターの登場なんだけど、撃っても丸くならなくてはねかえるだけ。すぐに攻撃してくるので気をつけようね。あとはすぐパワーパネルをとって出現ターゲットを撃って終了。

## ラウンド7

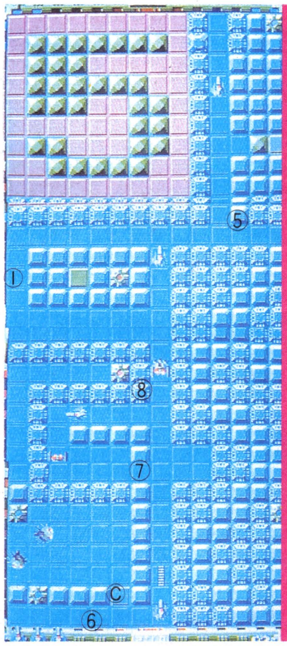


とてつもなく簡単なラウンド7は、敵が多いのがたまにきずだけど、出現ターゲットも出ないのでやっぱり楽だね。こんな簡単な面があっていいのかと思うけど、後で何かおこりそうなイヤな予感がするのもこのラウンド7だ。ここでやられたら損ですぞ。

## ラウンド8

このラウンドは1回通ったところが壁になり、レーザービームで撃たないかぎり通れなくなる（1度前に進んだら曲がることはできるけどUターンやストップはつぎの壁があるまでできない）。この下からでてくる竹の子のような壁を利用して敵を閉じこめてしまえば楽だ。上の方にあるターゲットは1度すりぬけの技をつかわないと撃てないので注意してほしい。

## ラウンド9



Ⓒから入り、レーザービームを使って攻撃してすぐに出ると、中に入っている敵は出られなくなる。そこで上のほうにあるターゲットを全部破壊（最低でも3個ぐらいはね）しないと出現ターゲット③に手こずるだけになり、損だよ。Ⓓのターゲットをとるときはかならずパワーパネルをとっておこう。なぜかって？　そこには敵が1匹かくれているんだ。

## ラウンド10

ほら、やっぱり思ったとおりでラウンド10は超ハードな関門だ。まず始まったらすぐに前からくる敵をすりぬけの技で抜け、壁をつくるために1匹だけ敵をおびき寄せ、すかさずタマゴに変身させてからターゲットを取っていかないとクリアはできない。この面でも出現ターゲットは出てこないが、すりぬけの連続技は、ゲームのマニアにとってもかなり苦しいだろう。

©㈱ナムコ

VIDEO GAME LABO

ビデオゲームラボ

# ディグダグⅡ

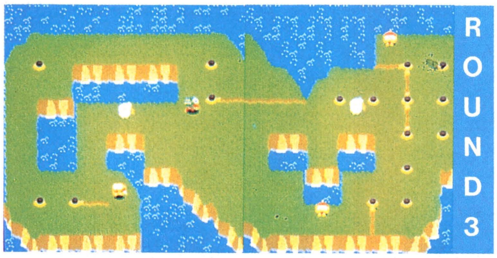
ナムコ

文／川西 愛

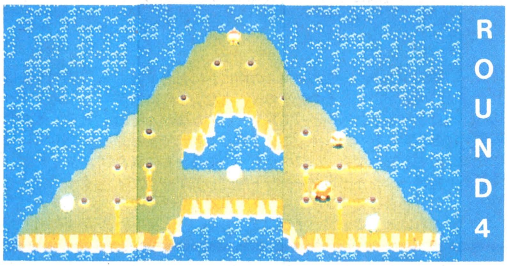
ナムコの人気ゲームディグダグが今、戦略的ガケ（島）くずしゲームとなってゲームセンターに帰ってきた。ノスタルジーにひたるゲーム少年よ！ ディグダグⅡの過激なおもしろさを味わってほしい!!

最初からたくさん地割れがあるので簡単？

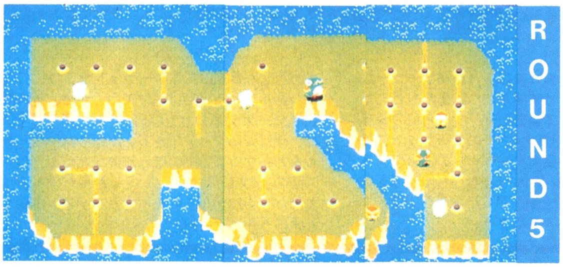
まとめ殺しには少しテクニックが必要。



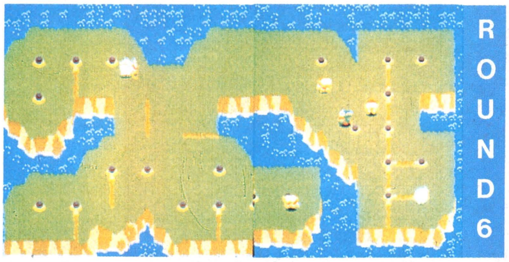

この面はまとめ殺しがやりやすい。



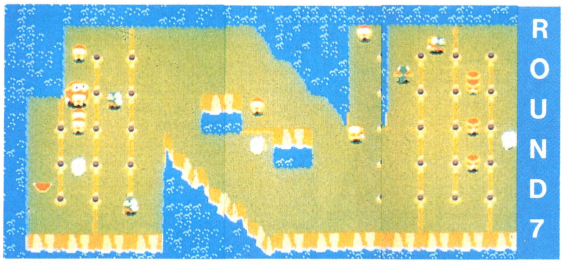

〝A〞の文字の下の方を削りとるように。



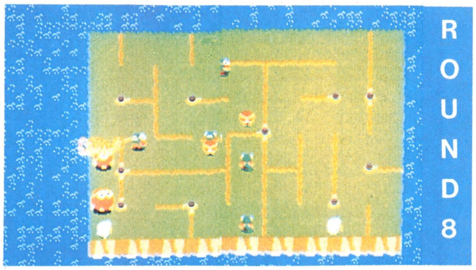

慣れないと、この面はむずかしい。



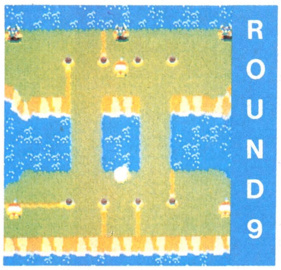

比較的簡単なこの面で得点をかせごう。



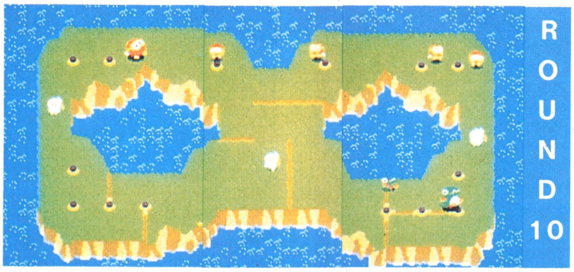

この面がいちばんやっててたのしい。




一見簡単そうだが、わりとむずかしい。




まとめ殺しはやりにくい。

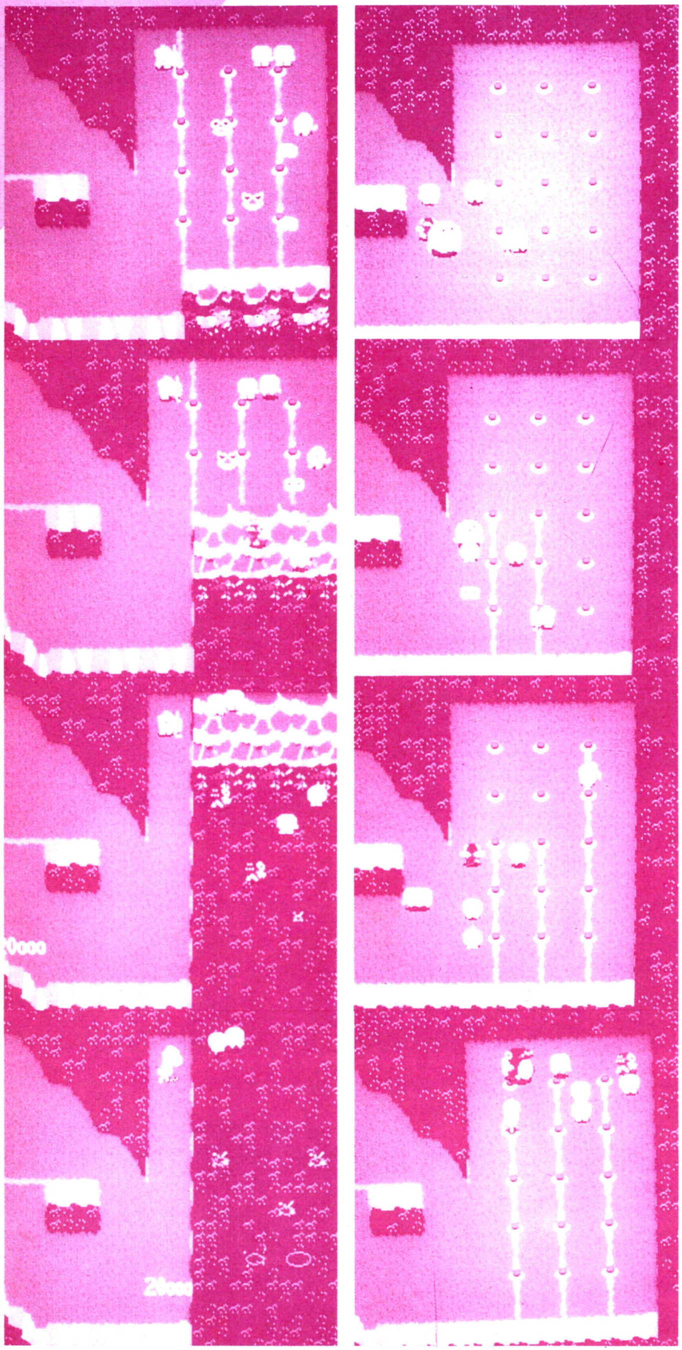



まとめ殺しは慣れればできる。

## 宝物

島の１部分を３ヵ所（３回）ガケくずしすると、宝物であるベジタブル・ターゲットが出現する。島のどの部分に出現するかは定かではないので研究してみてほしい。ターゲットをとるとボーナス点になるので大切に。

| ジュース | パイナップル | とうもろこし | ぶどう | すいか | トマト | なす | キノコ | だいこん |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 16ラウンド | 14･15ラウンド | 12･13ラウンド | 8～11ラウンド | 6･7ラウンド | 4･5ラウンド | 3ラウンド | 2ラウンド | 1ラウンド |



これがディグダグIIのセールスポイント。慎重に大がかりな罠を仕掛け、6匹のモンスターをまとめて落とせば2万点はいただきだ。ラウンドが進めば、この方法で最高7万点は入るのだ。この快感をぜひ味わってみよう！

## 冷静な判断力がものをいう

あのディグダグが、ついに地上へ現れた。前作ディグダグで、地中の岩を落とすところが、ディグダグIIでは島を切断する、という作業に変わっているんだ。

基本操作は、4方向レバーで、プレイヤーであるドリルを持ったディグダグをうまく操作し、おなじみのプーカやファイガーといったかわいいキャラクターを退治するのが目的だ。

2つのボタンのうち1つはおなじみの"プクプクポン"。ドリルを発射してモンスター（プーカやファイガー）をふくらませれば、ふくれたモンスターははさわっても大丈夫。2つめのボタンは"ドリルボタン"。島に点在するクイを打つと、ディグダグの向いている方向の地面にヒビ割れができ、それをつなげてひとつに区切ると、面積の小さいほうがくずれ、その上にいるモンスターもいっしょにやっつけられるというわけ。

まず、ゲームが始まったら、クイの位置や島の形をよく頭にたたき込んでおくことが重要だ。別の言い方をすれば計画的にゲームを進めていくことが必要なんだ。これは、面が進んでも通用する理論であり、またディグダグIIのパズル的な要素として楽しめるところでもあるので、ぜひ覚えておいてほしいな。

## モンスターはまとめて退治

なんといっても島を破壊するときのあの快感、ひとたび味わったら、やめられない。

割れ目の入った地面には、モンスターは直接入れないので、いじけの状態になって地中をもぐってくるか、遠まわりしてくるかのどちらかだ。その部分にうまく罠を仕掛けておくことができる。

まず、プクプクの技でいちばん先頭を歩くモンスターを止めておき、その間に写真にもあるように罠を仕掛け、モンスターがたくさん集まったところで一気に島を分割すれば、たちまちモンスターもろとも島はくずれていくんだ。

このときまちがっても、小さい方の島に残っちゃダメだよ。理由は簡単、面積の小さな島がくずれるんだからネ。

また、慣れないうちは自分の打ちたいクイが打てずに、島を小さくして、逃げ場を失ってアウトになるなんてことも多いので気をつけよう。やはり、各ラウンドの島の形くらいは、しっかりと覚えておこう。

ベジタブルターゲットは、島を3ヵ所くずせば出てくるので、ぜひとっておこう。くわしくは、写真を見てほしい。

## ディグダグIIとの出合い

2月下旬の金曜日のこと。授業が終わっていつものようにキャロット（ナムコのゲームセンター）へ直行。ゲームファンでにぎわう夕方の店内。なにか新しいゲームはないかとまわりを見まわすと、3、4人のゲーマーが、1台のマシンのまわりを取りまいていた。近づいて見ると、インストラクションカードには「ディグダグII」とはっきり書かれていた。

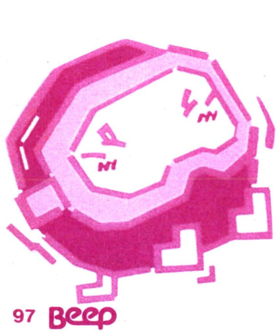
かなりの時間待った後、ようやく出番がまわってきた。

気合を入れて、ゲームを始めたもののわけのわからぬまま3回戦終了。4回戦目にしてやっと島くずしに成功。

けれどそれ以降は、なかなか上達せず、くやしい思いをさせられて、その日は泣く泣くギブアップ。

あれから2ヵ月。今では（この原稿を書いているとき）なんとか13面までならクリアできるけど、プクプクポンを繰り返すだけで精いっぱい。攻略の作戦を立てる余裕がないのは、残念だ。

ごく最近になって、バージョンの変更がある、という情報が入ってきた。この記事が届くころ、変更されたディグダグIIがゲームセンターで人気を呼んでいるかもネ。

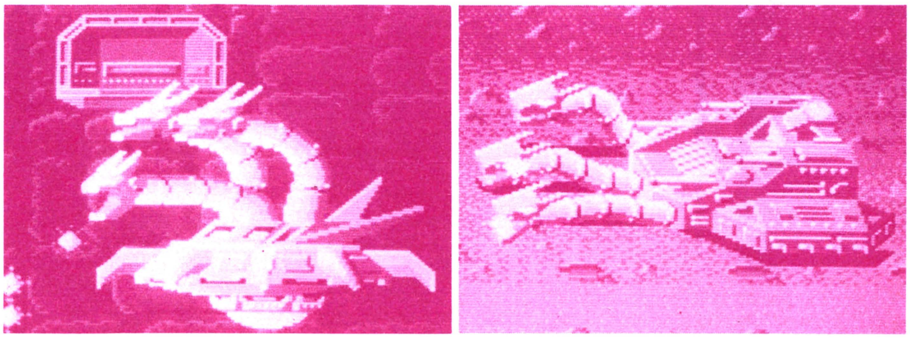


VIDEO GAME LABO
ビデオゲームラボ

やっと出たっ！ て感じのニチブツひさびさのシューティングゲーム「マグマックス」。ストーリー、キャラクターの設定が、かなりしっかりと創られているんだ。SFファンのボクとしてはもう大感激！

日本物産

文／夙短北５分・氷見純子



怪奇メカ「バビロン」。2パターンごとに出現する敵の首領。各首は７発の被弾で赤くなり、８発目で破壊される。つまり24発と本体８発の合計32発の弾を打ち込むことによって破壊される。

## ストーリー

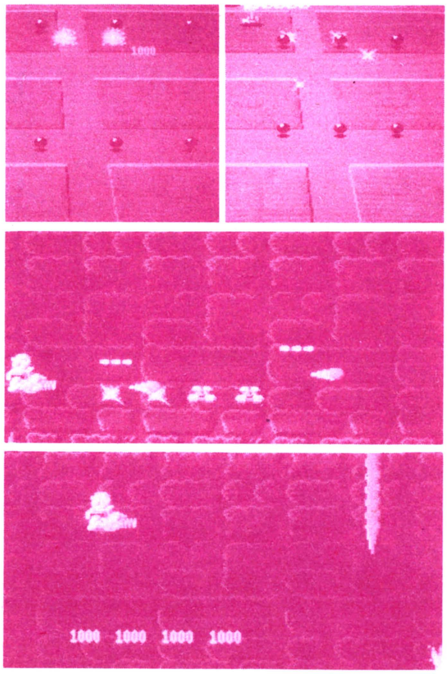
１９９９年、地球人類は初めて異星人との第3種接近遭遇を体験した。異星人たちは、地球人類にたいへん友好的であったので、人類に豊かな生活と高度な文明をもたらすに至った。

しかし、人類の心の中に生じた余裕は、豊かさよりも、異星人にとって計り知れない野心を芽生えさせ、人類間に争いが起こり、戦争へと発展してしまった。

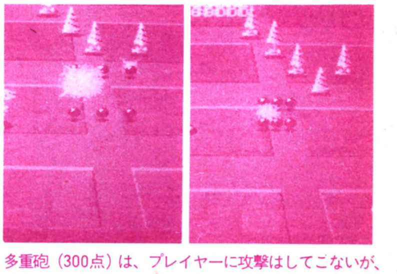
異星人たちは、人類の悪しき心に恐れと悲しみを感じて、地球にコンピュータ〝バビロン〟を配置して、地球を制圧した。

地球は、コンピュータ〝バビロン〟によって指揮され、圧倒的な科学力で人類は抹殺されていったが、幾人かの男たちが最後の力を合わせ、可変メカ〝マグマックス〟とそのパーツが開発された。

今、選ばれたひとりの勇者が、残された人々を救出するため、地球を制圧したコンピュータ〝バビロン〟の存在するジッターポイント目指して、〝マグマックス〟に乗り込み、地下ドックより発進してゆく。



波導ガンで一列にならんで赤く点滅した敵を破壊すると各１０００点。確実にものにしていくと高得点が得られる。



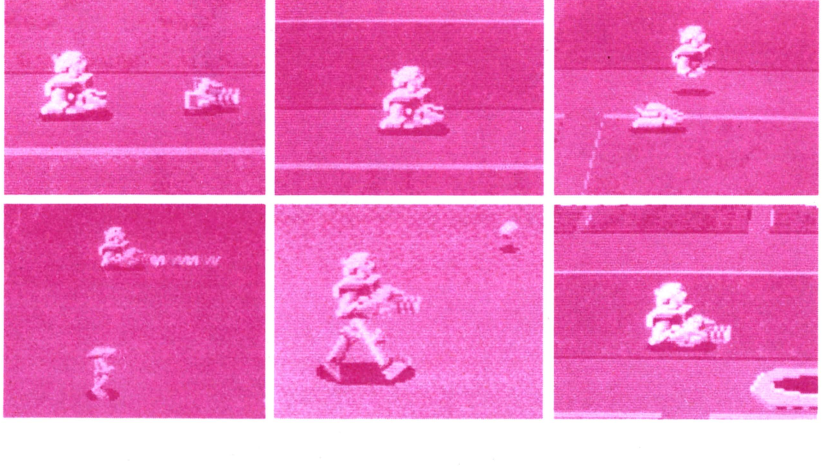
多重砲（300点）は、プレイヤーに攻撃はしてこないが、破壊すると同時に６方向へ黒い弾を発砲する。この弾で敵を破壊すると各1000点。高得点への有効な武器？

## マップについて

背景は、①森林→②砂漠→③海→④機械化都市を１ループとして構成され、４パターンそれぞれに、地上パターンと地下パターンの２パターンずつがある。

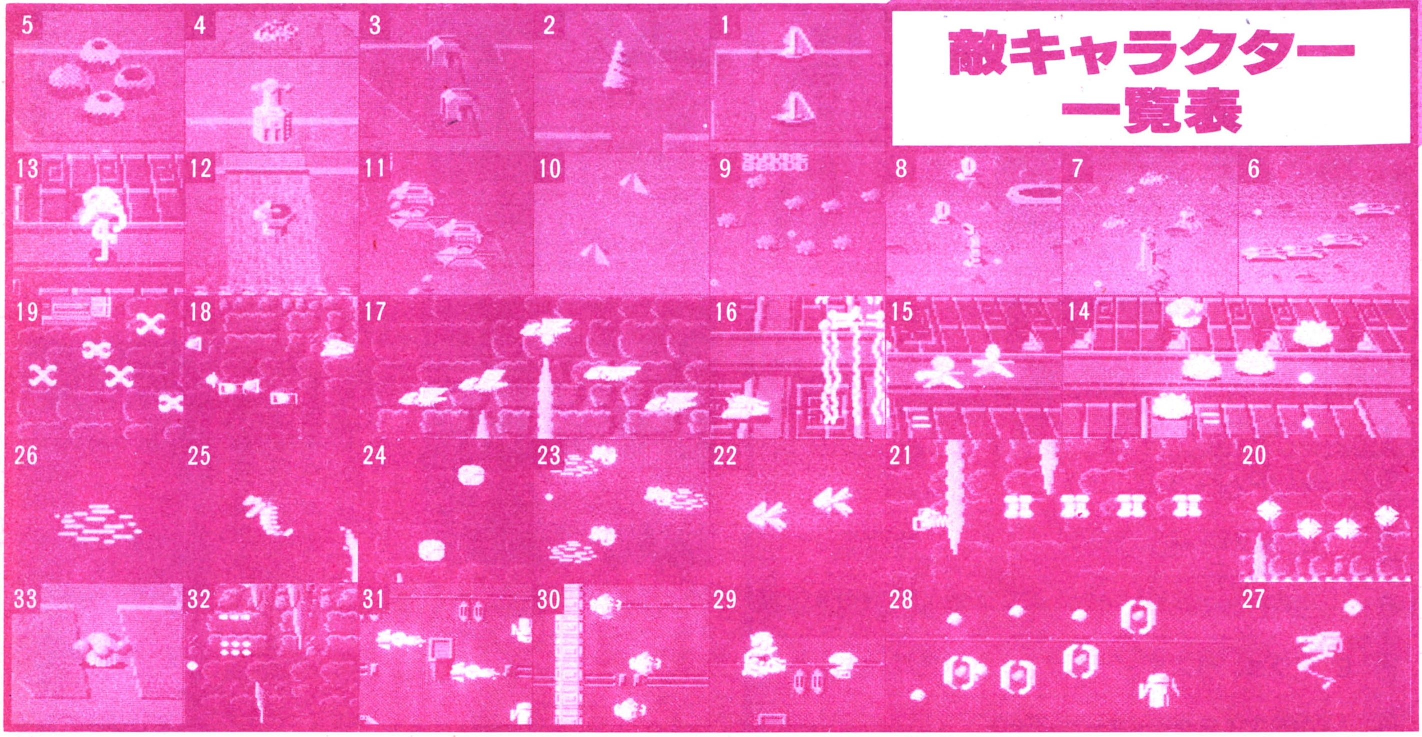
②砂漠と④機械化都市の終わりには、敵コンピュータ〝バビロン〟との一騎打ちが待っている。

１ループを終了すると、あとはくり返しとなり、少し難度があがるものの、あまり大きな違いはないようだ。



可変メカ〝マグマックス〟は合体が売りもの。頭部、脚部、波導ガンの３段階の合体が可能だ。しかし頭部が合体しているときは、波導ガンは持てないのだ。

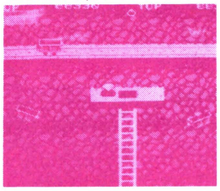
# 敵キャラクター一覧表



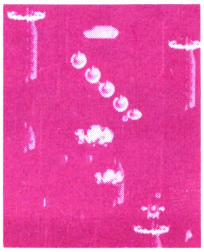
| | キャラクターNAME | Pts. | 攻撃パターン | 出現場所 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 高速エアーボット・マシーナリー | 200 | ●一時停止後、発砲して方向転換<br>●２つの円を描いて接近後突進 | 森林(上部) |
| 2 | 重機動メカ・リボルバー | 300 | ●直進後プレイヤーに突進<br>●くの字形態後、横一直線に並ぶ | 森林(上部) |
| 3 | 固定障害物・ボット | 100 | ●固定物でプレイヤーに対し攻撃しない。波導ガンで破壊可能 | 森林(上部) |
| 4 | 探査要塞・リック | 100 | ●固定物でプレイヤーに対し攻撃しない | 森林(上部) |
| 5 | ミサイル要塞・ギルバーン | 300 | ●固定物で発砲する | 森林(上部) |
| 6 | 遊撃ボット・オージェ | 200 | ●プレイヤーの後方へまわり込む<br>●４機で４つ葉軌跡を描いて接近 | 砂漠(上部) |
| 7 | 可動地底要塞・ライザー | 300 | ●固定物で上下運動する。プレイヤーが接近すると地中へ入る | 砂漠(上部) |
| 8 | 巨腕・バキバキ | 200 | ●固定物でプレイヤーが接近すると伸縮して攻撃する。発砲しない | 砂漠(上部) |
| 9 | 海上高速艇・ジッター | 300 | ●Ｓ字型を描いた後直進<br>●４機で４つ葉状軌跡で接近する | 海(上部) |
| 10 | 海上探査基地・ジッポ | 100 | ●固定物で攻撃してこない。波導ガンで破壊可能 | 海(上部) |
| 11 | 可動要塞・ザルード | 200 | ●固定物でプレイヤーに対して弾を撃ってくる | 海(上部) |
| 12 | 可動砲・サザーン | 300 | ●固定物だが、不気味に浮き沈みを繰り返して弾を撃ってくる | 海(上部) |
| 13 | 二脚歩行ボット・イーグラム | 200 | ●直進してプレイヤーに接近 | 都市(上部) |
| 14 | 探査メカ・ビグ | 300 | ●ランダムに弧を描いて接近する<br>●４機で４つ葉軌跡を描く | 都市(上部) |
| 15 | 浮遊監視レーダー・バルバラ | 300 | ●固定物で画面上を横断している。弾を撃ってくる | 都市(上部) |
| 16 | 防御システム・ガッチ | ― | ●固定物でプレイヤーに対し弾を撃ってこない。破壊不能 | 都市(上部) |
| 17 | 有翼モビルアーマー・スピーダー | 100 | ●フェイントをかけながら波状攻撃をしてくる | 森林砂漠(下部) |
| 18 | 合体浮遊機体・コンバトラー | 200 | ●プレイヤーの真横で垂直突進<br>●小円と大円を描いて接近する | 森林砂漠(下部) |
| 19 | 重機動メカ・バザミ | 200 | ●直進後プレイヤーに突進<br>●多角形状をとりながら接近 | 森林砂漠(下部) |
| 20 | 地底潜航艇・マングラー | 100 | ●一時停止後プレイヤーの後方へ<br>●４機で４つ葉軌跡を描いて接近 | 森林砂漠(下部) |
| 21 | 地底高速艇・シャリンガー | 100 | ●ランダムに弧を描き接近<br>●縦一直線でダンス後横一直線に | 森林砂漠(下部) |
| 22 | 重機動メカ・ダール | 100 | ●方向転換後プレイヤーに突進<br>●くの字形態後横一直線に並ぶ | 海(下部) |
| 23 | 円盤潜航艇・ドローメ | 200 | ●Ｓ字型を描いた後直進<br>●三角形態をとり突進 | 海(下部) |
| 24 | 海底探査艇・パゴス | 100 | ●一時停止で発砲し、方向転換<br>●後方から出現し、横一直線に | 海(下部) |
| 25 | 重機動メカ・スネーキー | 300 | ●プレイヤーの横につく<br>●２つの円を描いた後垂直に突進 | 海(下部) |
| 26 | 海底潮流 | ― | ●プレイヤーが接触すると、一時レバー操作、発射不能となる | 海(下部) |
| 27 | 二脚跳躍ボット・ホッパー | 300 | ●地面を高くはねながら進む | 都市(下部) |
| 28 | 生命体・ヒューマ | 200 | ●ランダムに弧を描く<br>●４機で４つ葉軌跡を描く | 都市(下部) |
| 29 | 飛行艇・ウィングギャリバー | 100 | ●一時停止後プレイヤーの後方へ<br>●くの字形態後、横一直線に並ぶ | 都市(下部) |
| 30 | 探査艇・ビーコン | 200 | ●プレイヤーの真横で垂直に突進<br>●三角形態をとって接近してくる | 都市(下部) |
| 31 | 可動基地・ガウス | 200〜100 | ●固定物であるがプレイヤーが接近すると垂直落下し、水平に進む | 都市(下部) |
| 32 | 岩ツララ | ― | ●プレイヤーが攻撃して、敵に落下させることにより得点を得る | etc. |
| 33 | 多重砲 | 300 | ●プレイヤーが破壊すると黒い弾を発砲する | etc. |

# ビデオゲーム人気10

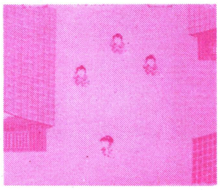
集計期間昭和60年３月１日から昭和60年３月31日まで。



2 ピットフォールII



1 ツインビー



3 忍者プリンセス

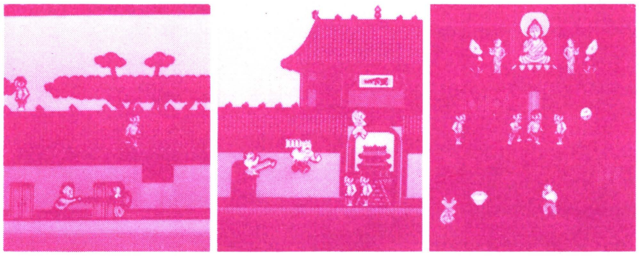
| ランク | 前月ランク | ゲーム名(メーカー名) | 内容 |
|---|---|---|---|
| 1 | — | ツインビー(コナミ) | ２人同時プレイがとってもユニークだ。 |
| 2 | 2 | ピットフォールII(セガ) | ゲーム心をシゲキする痛快なアドベンチャー。 |
| 3 | — | 忍者プリンセス(セガ) | かわいいけれど，とっても強い女の子。 |
| 4 | — | 雀狂(SNK) | ファン待望の本格マージャンゲーム。 |
| 5 | 6 | ドラゴンバスター(ナムコ) | 魔物やドラゴンを退治してお姫様を助けよう。 |
| 6 | — | VSアイスクライマー(任天堂) | アイスブロックをたたき割る山登りゲームだ。 |
| 7 | 8 | 1942(カプコン) | プロペラ機による空中戦ゲームです。 |
| 8 | 4 | スパルタンX(アイレム) | 中毒者続出スポーツゲームの人気もの。 |
| 9 | — | マグマックス(日本物産) | ＳＦチックなシューティングゲームだ。 |
| 10 | 1 | ロードランナー バンゲリング帝国の逆襲(アイレム) | 10種類の新キャラクターでパワーアップ。 |

●協力店 ●ゲームファンタジア渋谷●ゲームスペース・ミライヤ●テーカン水道橋ファンシティー●Ｊ＆Ｂ神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

# 今月のスポット

## ●ショーリンズロード(コナミ)

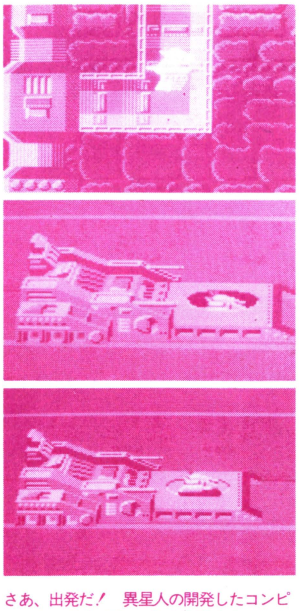


### 少林寺への道

あのイーアルカンフーをしのぐカンフーゲームが新登場。必殺キックと上下移動のスリルあるアクションがカンフー気分を盛り上げます。コミカルなキャラクターに加え、カクレキャラも滑稽(こっけい)です。

ゲーム内容は、「邪拳寺」に囚(とら)われたワンピョウが大勢の敵と戦うというもの。ステージ1は本堂内部。ステージ2は本堂の屋根。ステージ3は中庭。ステージ4は山門。ステージ5が寺の外。各ステージでボスを倒すことが目的です。

とにかく、ひとことでは語れないほどおもしろいゲームなので、詳しいことは来月号で紹介します。

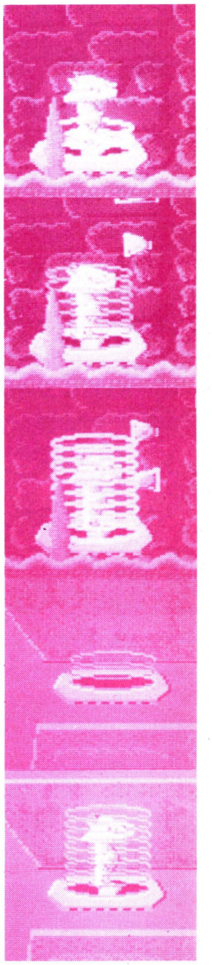


さあ、出発だ！ 異星人の開発したコンピュータロボ〝バビロン〟を撃退することを目指してジッターポイントへまっしぐら！

## キャラクター

敵キャラクターの性質や出現場所、得点については前ページの表にまとめてあるので、ゲームを始める前によーく見ておこう。

敵キャラのうちで、ボクが気にいっているやつ。それは多重砲。こいつは敵であって、敵でないんだ。攻撃してこないばかりか、この多重砲に弾を撃つと、いきなり6発の爆弾に変身して6方向に飛び散る。これが敵に当たれば1000点入るんだ。なんとなく得をした気分になっちゃってネ。



危険を感じたらワープに限る。ワープした直後はなぜか攻撃はゆるいし、合体パーツが置いてあることが多い。こうしてみると、ワープはじつによくできている。

## テクニック

ゲームがスタートして、マグマックスが格納庫から地上へ現れる感じは、サンダーバード（知っているかな?）そっくり。

プレイ中は、なるべくパーツと合体しよう。単独の状態とは比べものにならないほどパワーアップできるはず。頭部や脚部、さらに波導ガンと合体すれば、たとえ攻撃を受けても合体した部分がなくなるだけで、本体へのダメージはずっと受けにくい。ちょうど再生のきく、トカゲのしっぽのようなものだネ。

そして敵に追いつめられ、危なくなったら、近くのワープホールへ一目散(いちもくさん)に逃げ込むこと。こうしておけばかなり多くの敵から身をまもることができる。

もし、安全にパターンをクリアしたいなら、ずっと地上にいるほうがいいけれど、高得点をめざすなら、地下に入るほうがいい。地上に出現する敵と比べれば、地下に出現する敵は、撃ちやすいけれど、しぶとく追いかけてくるようだ。また、地下には敵の数も多いので、もぐった直後にゲームオーバーなーんてならないように気をつけよう。

ほかにもまだ言いたいけれど、今回はこれまで。ゲームセンターへ行ったらぜひためしてみてほしいな。

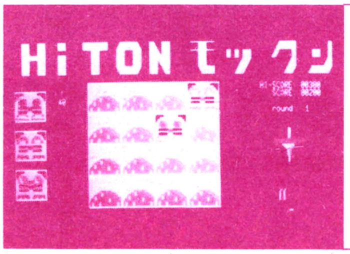
このスコアランキングの初期設定はいったい何を意味しているのだろうか？

# Beep Load

このコーナーは、読者の皆さんが送ってくれたプログラムを紹介するページです。あなたの自信作、ケッ作、迷作（?）どんなプログラムでもかまいません。どしどし編集室あてに送ってください。あなたの投稿待ってま〜す。（投稿方法は140ページを読んでください）


PC-8801／mkII／SR……ヒットンモックン
FM-7……WALL BREAKER
ファミリーコンピュータ…マリオの走りはばとび

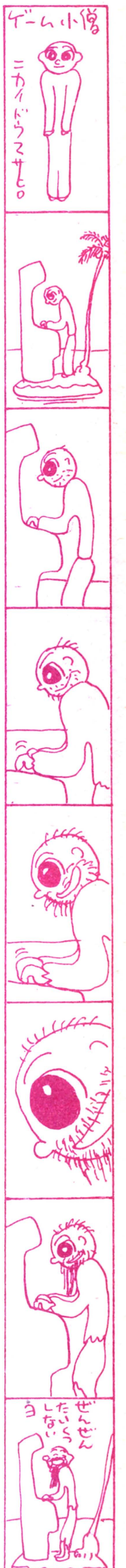
Beep Load




# ヒットンモックンVol.3

PC-8801/mkII/SR

大野友義




## 初めに

春も近くなり、モグラも土のなかから出てくる季節になりました。土のなかから出てきた「モックン」ことモグラを退治するゲームです。他に、ニコニコモグラ、イタズラモグラも穴から顔を出します。

今回のキャラクターは、2月号のキャラクターエディタで自分の好きなキャラクターを作成することができます。

## プログラム

プログラムは、リスト1のキャラクターイクスパンダー、リスト2のオリジナルキャラクターデータ、リスト3の「ヒットンモックン」ベーシックメインプログラム、リスト4の機械語プログラムからなっています。

## ゲームをする前に

ゲームをするためには、まず、オリジナルキャラクターを拡大します。リスト1、リスト2を入力し、必ずセーブしてから、プログラムをRUNします。

プログラムをRUNすると、COMMANDと聞いてくるので、1のデータの拡大コマンドを選択します。続いて、変換データを0から8まで順に指定し、データを拡大していきます。一度データを拡大すれば、この作業は以後必要ありません。C000番地からDAFF番地までのデータをセーブしましょう。

このデータが「ヒットンモックン」のキャラクターとなります。

リスト1のイクスパンダーには、4つのコマンドがありますが、2月号での「キャラクターエディタ」を用いて、自分でキャラクターを作りたい人以外は、3、4番目のコマンドは必要ありませんので940行から1320行までは、入力する必要はありません。また、カセットで「キャラクターエディタ」を使用している人は、1050行、1220行のOPEN"1:"をOPEN"CAS:"に変更してください。

## 遊び方

ゲームをするためには、リスト3、4のプログラムと、先ほど拡大したキャラクターデータが必要です。

プログラムRUNでゲームスタートです。4×4のマス目は、テンキーに対応しています（左下のマス目↓0のキー、左上のマス目↓7のキー、右下のマス目↓ノキー、右上のマス目↓*キー）。

モグラは3種類いますが、ニコニコモグラは高得点になり、イタズラモグラは減点になります。モグラの得点は左に出ますが、モックンは、早く退治するほど得点が高くなります。

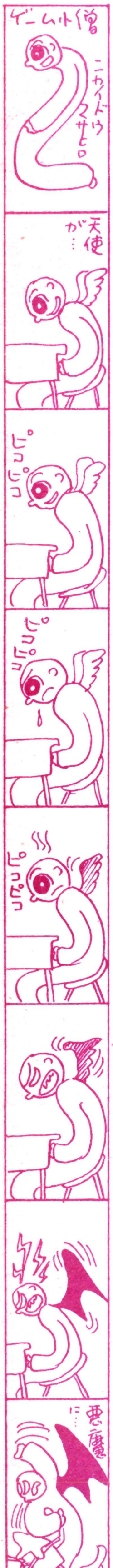
制限時間は、右下の風船が破裂（はれつ）するまでで、1500点ごとに風船が補充（ほじゅう）されます。

## キャラクターを作る

2月号のキャラクターエディタでキャラクターを変更する方法を述べます。

リスト1のイクスパンダーでデータの変換をしますが、オリジナルキャラクター、拡大したキャラクターを必ずロードしておきます。一部分の変更なら、コマンドの3で、キャラクターエディタのデータに変換して、それをエディタで変更したあと、ふたたびイクスパンダーのコマンド4で、データをロードし、そのデータを拡大すれば、自分で作ったキャラクターで遊べます。このとき、オリジナルキャラクターも、変更されます。オリジナルキャラクターの大きさは、横32、縦16ドットです。

最後に、キャラクターの作成を手伝ってくれた清水哲也君に感謝します。






## ヒットンモックン VOL.3 PC-8801/mkII/SR

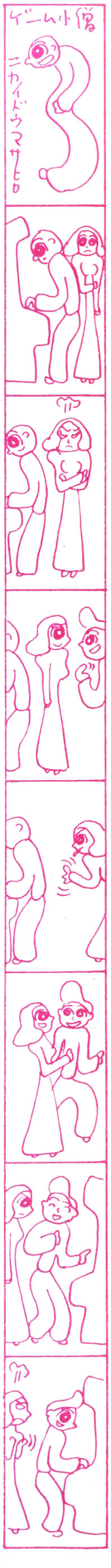
## LIST 1 ▼1 BLOCK

```
10 '******************************
20 'character expander Ver 1.35
30 ' program by t.oono (BEEP)
40 '******************************
50 CLEAR ,&HBEFF
60 DEFINT A-Z:DEF USR2=&HBF00
70 CONSOLE ,,,1:SCREEN 0,1:WIDTH 80,25
80 CLS:LOCATE 12,13:PRINT"wait a minute"
90 DIM PIC(99,8),GA(8):FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 99 :PIC(J,I)=0:NEXT:NEXT
100 GOSUB 200
110 '
120 GOSUB *GACLR
130 LOCATE 12,13:PRINT"32*16 => 64*32 data expand      -- 1"
140 LOCATE 12,14:PRINT"end                             -- 2"
150 LOCATE 12,15:PRINT"32*16 => character editer data -- 3"
160 LOCATE 12,16:PRINT"character editer data load      -- 4"
170 LOCATE 12,17:INPUT "command";A
180 ON A GOSUB *CHAEXP,*EEND,*DATACON,*DATALOAD
190 GOTO 110
200 SUM=0
210 FOR I=&HBF00 TO &HBF3D
220   READ A$
230   A=VAL("&h"+A$):SUM=SUM+A
240   POKE I,A
250 NEXT
260 IF SUM<>&H1BB3 THEN PRINT"dataﾌﾞﾝ ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ ﾐｽ":END
270 ADD=&HDB00
280 FOR GD=0 TO 8
290   GA(GD)=ADD+GD*200
300 NEXT
310 FOR GD=0 TO 8
320   ADD=GA(GD):PICADD=VARPTR(PIC(0,GD))
330   FOR I=0 TO 199
340     POKE PICADD+I,(PEEK(ADD+I))
350   NEXT
360 NEXT
370 X=96
380 FOR GD=0 TO 8
390   GOSUB *DISPIC
400   X=X+6*8
410 NEXT
420 LOCATE 4,9:PRINT"ｶｸﾉｳ"
430 LOCATE 4,10:PRINT"ｱﾄﾞﾚｽ"
440 LOCATE 4,11:PRINT"ｶｸﾀﾞｲ"
450 FOR X=14 TO 62 STEP 6
460   LOCATE X-1,6:PRINT (X-14)/6
470   LOCATE X-2,9:PRINT HEX$(&HC000+&H300*((X-14)/6))
480   LOCATE X-2,10:PRINT HEX$(&HC000+&H300*(((X-8)/6))-1)
490 NEXT
500 RETURN
510 DATA 7e,23,66,6f,e5,21,60,f2,56,23,5e,e1,01,08,20,c5
520 DATA f3,d3,5c,7e,d3,5f,12,13,d3,5d,7e,d3,5f,12,13,d3
530 DATA 5e,7e,d3,5f,12,13,fb,23,0d,af,b9,20,e3,c1,05,af
540 DATA b8,c8,c5,c5,3e,50,91,4f,06,00,09,c1,18,d2
550 '
560 *EEND
570 PRINT"&hc000 ｶﾗ &hdaff ﾏﾃﾞﾉ ﾃﾞｰﾀ ｦ ｾｰﾌﾞ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
580 END
590 '
600 *CHAEXP
610 YY=1:GOSUB *GACLR
620 LOCATE 12,13:PRINT"32*16 ﾉ ﾃﾞｰﾀ ｦ 64*32 ﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾆ ｽﾙ"
630 LOCATE 12,14:INPUT "sure (y/n)";IN$
640 IF IN$<>"y" AND IN$<>"Y" THEN RETURN
650 LOCATE 12,14:PRINT"ｺﾏﾝﾄﾞ ｦ ﾇｹﾙﾄｷ 99 ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ"
```

## ヒットンモックン VOL. 3 PC-8801/mkII/SR

### LIST 1 ▽2 BLOCK

```
660 LOCATE 12,15:INPUT"ﾍﾝｶﾝ ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾃﾞ ｴﾗﾝﾃﾞ ｸﾀﾞｻｲ";A
670 IF A<0 OR A>8 THEN GOTO *GACLR
680 PUT (0.0).PIC(0.A).PSET
690 FOR Y=15 TO 0 STEP -1
700   FOR X=31 TO 0 STEP -1
710     C=POINT(X,Y)
720     PSET (X*2.Y*2).C:PSET (X*2+1.Y*2).C
730     PSET (X*2.Y*2+1).C:PSET (X*2+1.Y*2+1).C
740   NEXT
750 NEXT
760 ADD=&HC000+A*&H300
770 AD1=VAL("&h"+LEFT$(HEX$(ADD),2))
780 AD2=VAL("&h"+RIGHT$(HEX$(ADD),2))
790 POKE &HF260.AD1:POKE &HF261.AD2
800 C=USR2(&HC000)
810 LOCATE 14+A*6,11:PRINT "○"
820 YY=3:GOSUB *GACLR
830 GOTO 650
840 '
850 *DISPIC
860 PUT (X.56),PIC(0.GD).PSET
870 RETURN
880 '
890 *GACLR
900 FOR I=YY TO 5
910   LOCATE 12,12+I:PRINT SPACE$(60);
920 NEXT
930 RETURN
940 '
950 *DATACON
960 GOSUB *GACLR
970 LOCATE 12,13:PRINT"ｵﾘｼﾞﾅﾙ ﾃﾞｰﾀ ｦ ｷｬﾗｸﾀｰ ｴﾃﾞｨｯﾀ ﾃﾞｰﾀ ﾆ ｽﾙ"
980 LOCATE 12,14:INPUT "sure (y/n)";IN$
990 IF IN$<>"y" AND IN$<>"Y" THEN RETURN
1000 LOCATE 12,14:PRINT"ｺﾏﾝﾄﾞ ｦ ﾇｹﾙﾄｷ 99 ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ"
1010 LOCATE 12.15:INPUT"ﾍﾝｶﾝ ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾃﾞ ｴﾗﾝﾃﾞ ｸﾀﾞｻｲ";A
1020 IF A<0 OR A>8 THEN RETURN
1030  LOCATE 12,16:INPUT "file name";IN$
1040  IN$=LEFT$(IN$,6)
1050 OPEN "1:"+IN$+".dat" FOR OUTPUT AS #1
1060 FOR I=0 TO 99
1070   PRINT #1,PIC(I.A)
1080 NEXT:CLOSE
1090 YY=3:GOSUB *GACLR
1100 GOTO 1010
1110 '
1120 *DATALOAD
1130 YY=1:GOSUB *GACLR
1140 LOCATE 12,13:PRINT"ｷｬﾗｸﾀｰ ｴﾃﾞｨｯﾀ ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾛｰﾄﾞ ｽﾙ"
1150 LOCATE 12,14:INPUT "sure (y/n)";IN$
1160 IF IN$<>"y" AND IN$<>"Y" THEN RETURN
1170 LOCATE 12,14:PRINT"ｺﾏﾝﾄﾞ ｦ ﾇｹﾙﾄｷ 99 ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ"
1180 LOCATE 12,15:INPUT"ﾛｰﾄﾞ ｽﾙ ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾃﾞ ｴﾗﾝﾃﾞ ｸﾀﾞｻｲ";A
1190 IF A<0 OR A>8 THEN RETURN
1200  LOCATE 12,16:INPUT "file name";IN$
1210  IN$=LEFT$(IN$,6)
1220 OPEN "1:"+IN$+".dat" FOR INPUT AS #1
1230 FOR I=0 TO 99
1240   INPUT #1,PIC(I,A)
1250 NEXT:CLOSE
1260 X=96+A*6*8:GD=A:GOSUB *DISPIC
1270 ADD=GA(GD):PICADD=VARPTR(PIC(0,GD))
1280 FOR I=0 TO 199
1290   POKE ADD+I,(PEEK(PICADD+I))
1300 NEXT
1310 YY=3:GOSUB *GACLR
1320 GOTO 1180
```



## ヒットンモックンVOL.3 PC-8801/mkII/SR LIST2 3 BLOCK

| ADD | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | SUM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DF00 | 80 | 0F | 80 | 01 | 80 | 00 | 01 | F1 | 82 |
| DF08 | 8F | FF | FF | F1 | 80 | 00 | 00 | 01 | FF |
| DF10 | 80 | 00 | 03 | FD | BF | FF | FF | FD | 3A |
| DF18 | 80 | C0 | 00 | 01 | 80 | 00 | 07 | FF | C7 |
| DF20 | FF | FF | FF | FF | 83 | 00 | 00 | 01 | 80 |
| DF28 | 80 | 00 | 1F | FF | FF | FF | FF | FF | 9A |
| DF30 | 8C | 00 | 00 | 01 | 80 | 00 | 1F | FF | 2B |
| DF38 | FF | FF | FF | FF | 8C | 00 | 00 | 01 | 89 |
| DF40 | 80 | 00 | 1F | FF | FF | FF | FF | FF | 9A |
| DF48 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 00 | 07 | FD | 05 |
| DF50 | BF | FF | FF | FD | 83 | 00 | 00 | 01 | 3E |
| DF58 | 80 | 00 | 01 | F9 | 8F | FF | FF | F9 | 00 |
| DF60 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 0F | E0 | 01 | F1 |
| DF68 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 0F | 80 | 01 | 91 |
| DF70 | 80 | 0F | E0 | 01 | 80 | 00 | 00 | 01 | F1 |
| DF78 | 80 | 0F | 80 | 01 | 80 | 0F | E0 | 01 | 80 |
| DF80 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 0F | 80 | 01 | 91 |
| DF88 | 80 | 0F | E0 | 01 | 80 | 00 | 00 | 01 | F1 |
| DF90 | 80 | 0F | 80 | 01 | 80 | 0F | E0 | 01 | 80 |
| DF98 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 0F | 80 | 01 | 91 |
| DFA0 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DFA8 | FF | FF | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | FC |
| DFB0 | 20 | 00 | 10 | 00 | 00 | 03 | 80 | 00 | B3 |
| DFB8 | 00 | 03 | 80 | 00 | 00 | 03 | 80 | 00 | 06 |
| DFC0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| DFC8 | FF | FF | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | FC |
| DFD0 | 00 | 00 | 00 | 00 | FF | FF | FF | FF | FC |
| DFD8 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| DFE0 | 7F | FF | FF | FE | 00 | FF | FE | 00 | 78 |
| DFE8 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | FF | F0 | 00 | EF |
| DFF0 | 00 | 3F | F8 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 37 |
| DFF8 | 00 | 3F | 80 | 00 | 00 | 0F | E0 | 00 | AE |
| SUM | F4 | 84 | 82 | E7 | 5C | 67 | 16 | EA | A4 |

## ヒットンモックンVOL.3 PC-8801/mkII/SR LIST2 2 BLOCK

| ADD | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | SUM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DD00 | 80 | 00 | 00 | 01 | FF | FF | FF | FF | 7D |
| DD08 | FF | F8 | 3F | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | B6 |
| DD10 | F0 | 07 | C0 | 1F | F0 | 07 | C0 | 1F | AC |
| DD18 | 8F | F0 | 0F | F1 | FF | FF | FF | FF | 7B |
| DD20 | F0 | 0F | F0 | 0F | B8 | 0C | 38 | 1D | 17 |
| DD28 | FF | FF | FF | FF | C7 | F3 | C7 | E3 | 60 |
| DD30 | C0 | 02 | 40 | 03 | FF | FF | FF | FF | 01 |
| DD38 | 80 | 01 | 80 | 01 | FF | FE | 7F | FF | 7D |
| DD40 | 8C | 61 | 86 | 31 | 80 | 01 | 80 | 01 | A6 |
| DD48 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DD50 | FF | FF | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | FC |
| DD58 | 20 | 00 | 10 | 00 | FF | FF | FF | FF | 2C |
| DD60 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DD68 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 7F | FE | 01 | 7F |
| DD70 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 00 | 00 | 01 | 02 |
| DD78 | 83 | FF | FF | C1 | 80 | 00 | 00 | 01 | C3 |
| DD80 | 80 | 00 | 00 | 01 | 9F | FF | FF | F9 | 17 |
| DD88 | 80 | 00 | 00 | 01 | 9C | E0 | 0E | 71 | 7C |
| DD90 | A3 | 1F | F1 | 8D | 80 | 00 | 00 | 01 | C1 |
| DD98 | 83 | 00 | 01 | 81 | BC | FF | FE | 7D | 3B |
| DDA0 | 80 | 00 | 00 | 01 | 9C | E3 | 8E | 71 | FF |
| DDA8 | E3 | 1F | F1 | 8F | 80 | 00 | 00 | 01 | 03 |
| DDB0 | 80 | 03 | 80 | 01 | FF | FF | FF | FF | 00 |
| DDB8 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 00 | 00 | 01 | 02 |
| DDC0 | FF | 80 | 01 | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | 00 |
| DDC8 | 80 | 00 | 00 | 01 | FC | 3F | FE | 1F | D9 |
| DDD0 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 00 | 00 | 01 | 02 |
| DDD8 | E3 | E1 | C3 | E7 | 80 | 00 | 00 | 01 | EF |
| DDE0 | 80 | 00 | 00 | 01 | 9C | 1F | FC | 39 | 71 |
| DDE8 | 8C | 00 | 08 | 39 | 93 | E0 | 0F | C9 | 18 |
| DDF0 | E0 | 1F | F0 | 07 | B3 | F8 | 3F | CD | AD |
| DDF8 | 8F | F8 | 3F | F1 | C0 | 07 | C0 | 03 | 41 |
| SUM | 3F | 16 | AD | CF | 18 | 7B | 56 | 6B | 25 |

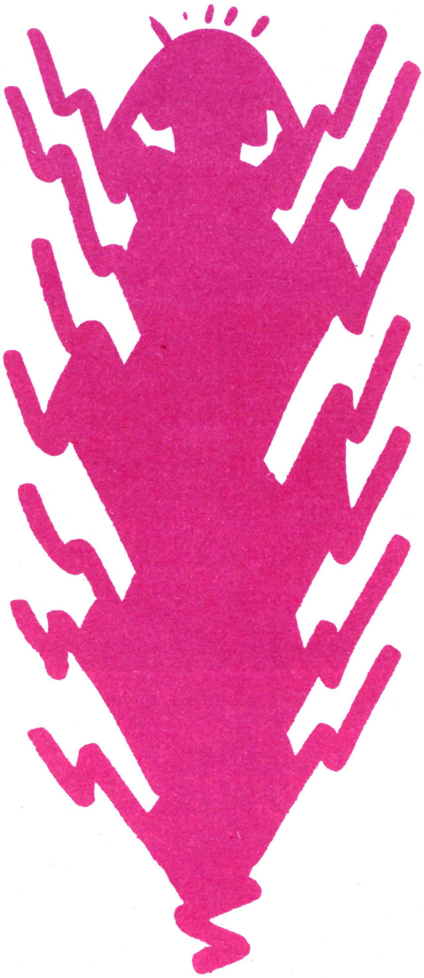
## ヒットンモックンVOL.3 PC-8801/mkII/SR LIST2 1 BLOCK

| ADD | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | SUM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DB00 | 20 | 00 | 10 | 00 | FF | FF | FF | FF | 2C |
| DB08 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DB10 | FF | FF | FF | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | 7D |
| DB18 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DB20 | 80 | 00 | 00 | 01 | FF | FF | FF | FF | 7D |
| DB28 | FF | FF | FF | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | 7D |
| DB30 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DB38 | 80 | 00 | 00 | 01 | FF | FF | FF | FF | 7D |
| DB40 | FF | FF | FF | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | 7D |
| DB48 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DB50 | 80 | 00 | 00 | 01 | FF | FF | FF | FF | 7D |
| DB58 | FF | E0 | 3F | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | 9E |
| DB60 | FF | FF | C3 | FF | FF | 00 | 0F | FF | CD |
| DB68 | 80 | 0C | 00 | 01 | FF | FF | F0 | 3F | BA |
| DB70 | F8 | 00 | 00 | FF | 80 | 0C | 00 | 01 | 84 |
| DB78 | FF | FF | FF | 0F | F0 | 00 | 00 | 3F | 3B |
| DB80 | 83 | 00 | 00 | 01 | FF | FF | FF | C1 | 42 |
| DB88 | C0 | 00 | 00 | 07 | 83 | 00 | 18 | 01 | 63 |
| DB90 | FF | FF | FF | F9 | 80 | 00 | 00 | 01 | 77 |
| DB98 | 80 | 00 | 18 | 01 | FF | FF | FF | FF | 95 |
| DBA0 | 80 | 00 | 00 | 01 | 98 | 30 | 00 | 19 | 62 |
| DBA8 | FF | FF | FF | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | 7D |
| DBB0 | 98 | 30 | 00 | 19 | FF | FF | FF | FF | DD |
| DBB8 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DBC0 | FF | FF | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | FC |
| DBC8 | 20 | 00 | 10 | 00 | FF | FF | FF | FF | 2C |
| DBD0 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DBD8 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 7F | FE | 01 | 7F |
| DBE0 | 80 | 7F | FE | 01 | 80 | 00 | 00 | 01 | 7F |
| DBE8 | 87 | FF | FF | E1 | 87 | FF | FF | E1 | CC |
| DBF0 | 80 | 00 | 00 | 01 | 9F | FF | FF | F9 | 17 |
| DBF8 | 9F | FF | FF | F9 | 80 | 70 | 01 | C1 | 48 |
| SUM | AA | 8B | 29 | FE | 21 | 1A | 06 | EF | 8C |

| ADD | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | SUM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E000 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 0E | 00 | 00 | 0E |
| E008 | 00 | 07 | C0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | C7 |
| E010 | 00 | 06 | 00 | 00 | 00 | 07 | C0 | 00 | CD |
| E018 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 06 | 00 | 00 | 06 |
| E020 | 00 | 07 | C0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | C7 |
| E028 | 00 | 06 | 00 | 00 | 00 | 03 | 80 | 00 | 89 |
| E030 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 03 | 00 | 00 | 03 |
| E038 | 00 | 03 | 80 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 83 |
| E040 | 00 | 03 | 00 | 00 | 00 | 03 | 80 | 00 | 86 |
| E048 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 03 | 00 | 00 | 03 |
| E050 | 00 | 01 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 01 |
| E058 | 00 | 01 | 00 | 00 | 00 | 01 | 00 | 00 | 02 |
| E060 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 01 | 00 | 00 | 01 |
| E068 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| E070 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| E078 | 20 | 00 | 10 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 30 |
| E080 | 00 | FF | FE | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | FD |
| E088 | 00 | 00 | 00 | 00 | 0F | FF | FF | C0 | CD |
| E090 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| E098 | 1F | FF | FF | F8 | 00 | 00 | 00 | 00 | 15 |
| E0A0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 3F | FF | FF | FC | 39 |
| E0A8 | 03 | 30 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 33 |
| E0B0 | 7F | FF | FF | FE | 06 | 60 | 00 | 00 | E1 |
| E0B8 | 00 | 00 | 00 | 00 | FF | FF | FF | FF | FC |
| E0C0 | 06 | 60 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 66 |
| E0C8 | FF | FF | FF | FF | 06 | 60 | 00 | 00 | 62 |
| E0D0 | 00 | 00 | 00 | 00 | FF | FF | FF | FF | FC |
| E0D8 | 06 | 60 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 66 |
| E0E0 | FF | FF | FF | FF | 06 | 60 | 00 | 00 | 62 |
| E0E8 | 00 | 00 | 00 | 00 | FF | FF | FF | FF | FC |
| E0F0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
| E0F8 | 3F | FF | FF | FE | 00 | 00 | 00 | 00 | 3B |
| SUM | 0A | 0C | 09 | F2 | 5D | 44 | BB | B9 | 26 |

| ADD | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | SUM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DE00 | CF | FC | 7F | F3 | 80 | 00 | 00 | 01 | BE |
| DE08 | 8C | 67 | C6 | 31 | FF | FC | 7F | FF | 63 |
| DE10 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DE18 | FF | FF | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | FC |
| DE20 | 20 | 00 | 10 | 00 | FF | FF | FF | FF | 2C |
| DE28 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DE30 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 7F | FE | 01 | 7F |
| DE38 | 80 | 7F | FE | 01 | 80 | 00 | 00 | 01 | 7F |
| DE40 | 87 | FF | FF | E1 | 87 | FF | FF | E1 | CC |
| DE48 | 87 | F0 | 0F | C1 | 98 | 0F | F0 | 39 | 17 |
| DE50 | 98 | 0F | F0 | 39 | 8F | F8 | 1F | E1 | 57 |
| DE58 | B0 | 07 | E0 | 1D | B4 | 07 | E8 | 1D | 74 |
| DE60 | 9F | F8 | 3F | F9 | E0 | 07 | C0 | 07 | 7D |
| DE68 | E4 | 07 | C8 | 07 | 9F | F8 | 3F | F9 | 89 |
| DE70 | E0 | 00 | 00 | 07 | E7 | 00 | 0E | 07 | E3 |
| DE78 | 8F | F0 | 1F | F1 | F0 | 0F | E0 | 0F | 7D |
| DE80 | F0 | 0F | E0 | 0F | 80 | 00 | 00 | 01 | 6F |
| DE88 | F0 | 07 | C0 | 1F | F0 | 00 | 00 | 1F | E5 |
| DE90 | 80 | 00 | 00 | 01 | FF | FF | FF | FF | 7D |
| DE98 | FF | F8 | 3F | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | B6 |
| DEA0 | F0 | 07 | C0 | 1F | F0 | 07 | C0 | 1F | AC |
| DEA8 | 8F | F0 | 0F | F1 | FF | FF | FF | FF | 7B |
| DEB0 | F0 | 0F | F0 | 0F | B8 | 0C | 38 | 1D | 17 |
| DEB8 | FF | FF | FF | FF | C7 | F3 | C7 | E3 | 60 |
| DEC0 | C0 | 02 | 40 | 03 | FF | FF | FF | FF | 01 |
| DEC8 | 80 | 01 | 80 | 01 | FF | FE | 7F | FF | 7D |
| DED0 | 8C | 61 | 86 | 31 | 80 | 01 | 80 | 01 | A6 |
| DED8 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DEE0 | FF | FF | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | FC |
| DEE8 | 20 | 00 | 10 | 00 | FF | FF | FF | FF | 2C |
| DEF0 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DEF8 | 80 | 0F | E0 | 01 | 80 | 00 | 00 | 01 | F1 |
| SUM | F6 | 56 | 24 | 92 | 8C | 92 | 15 | 68 | 9D |

| ADD | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | SUM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC00 | BF | 8F | FE | 3D | B8 | 0F | E0 | 3D | 6D |
| DC08 | 80 | 38 | 00 | E1 | FF | C7 | FF | 1F | 7D |
| DC10 | F0 | 07 | C0 | 1F | 80 | 38 | 00 | E1 | 6F |
| DC18 | FF | C7 | FF | 1F | F0 | 07 | C0 | 1F | BA |
| DC20 | 83 | F0 | 1F | C1 | FC | 0F | E0 | 3F | 7D |
| DC28 | FC | 0F | E0 | 3F | 80 | 00 | 00 | 01 | AB |
| DC30 | F0 | 07 | C0 | 1F | F0 | 00 | 00 | 1F | E5 |
| DC38 | 80 | 00 | 00 | 01 | FF | FF | FF | FF | 7D |
| DC40 | FF | F8 | 3F | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | B6 |
| DC48 | F0 | 07 | C0 | 1F | F0 | 07 | C0 | 1F | AC |
| DC50 | 80 | 00 | 00 | 01 | F0 | 0F | F0 | 0F | 7F |
| DC58 | FF | FF | FF | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | 7D |
| DC60 | C7 | F3 | C7 | E3 | FF | FF | FF | FF | 60 |
| DC68 | BF | FC | 3F | FD | 80 | 01 | 80 | 01 | F9 |
| DC70 | FF | FF | FF | FF | F3 | 9E | 79 | CF | D5 |
| DC78 | 80 | 01 | 80 | 01 | 8C | 61 | 86 | 31 | A6 |
| DC80 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DC88 | FF | FF | FF | FF | 00 | 00 | 00 | 00 | FC |
| DC90 | 20 | 00 | 10 | 00 | FF | FF | FF | FF | 2C |
| DC98 | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | FF | F8 |
| DCA0 | 80 | 00 | 00 | 01 | 80 | 7F | FE | 01 | 7F |
| DCA8 | 80 | 7F | FE | 01 | 80 | 00 | 00 | 01 | 7F |
| DCB0 | 87 | FF | FF | E1 | 87 | FF | FF | E1 | CC |
| DCB8 | 87 | C0 | 03 | C1 | 98 | 0F | F0 | 39 | DB |
| DCC0 | 98 | 3F | FC | 39 | 8F | F0 | 0F | E1 | 7B |
| DCC8 | B0 | 03 | C0 | 1D | B0 | 0F | F0 | 1D | 5C |
| DCD0 | B0 | 18 | 30 | 19 | C7 | E3 | 8F | C7 | 11 |
| DCD8 | CF | E7 | CF | E7 | B0 | 18 | 30 | 19 | 7D |
| DCE0 | C7 | E3 | 8F | C7 | CF | E7 | CF | E7 | 6C |
| DCE8 | 80 | 00 | 00 | 01 | FF | FF | FF | FF | 7D |
| DCF0 | FF | FF | FF | FF | 80 | 00 | 00 | 01 | 7D |
| DCF8 | F0 | 07 | C0 | 1F | F0 | 00 | 00 | 1F | E5 |
| SUM | B8 | ED | 15 | 57 | 80 | A2 | 22 | E7 | 3C |



## ヒットンモックンVOL.3

PC-8801/mkII/SR

LIST 2 ▼5 BLOCK

| ADD | | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | | SUM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E200 | : | F0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | F0 |
| E208 | : | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | : | 80 |
| E210 | : | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | : | 80 |
| E218 | : | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | : | 80 |
| E220 | : | 30 | 30 | 46 | 38 | 30 | 30 | 46 | 38 | : | BC |
| E228 | : | 30 | 30 | 30 | 30 | 46 | 38 | 46 | 38 | : | BC |
| E230 | : | 33 | 46 | 30 | 30 | 33 | 46 | 30 | 30 | : | B2 |
| E238 | : | 30 | 30 | 30 | 30 | 33 | 46 | 30 | 30 | : | 99 |
| E240 | : | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | : | FC |
| E248 | : | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | : | FC |
| E250 | : | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | : | FC |
| E258 | : | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | : | FC |
| E260 | : | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | : | FC |
| E268 | : | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | : | FC |
| E270 | : | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | : | FC |
| E278 | : | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | : | FC |
| E280 | : | 00 | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FD |
| E288 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E290 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E298 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2A0 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2A8 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2B0 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2B8 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2C0 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2C8 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2D0 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2D8 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2E0 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2E8 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2F0 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| E2F8 | : | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | FF | 00 | : | FC |
| SUM | : | 34 | 5E | 56 | 50 | 5C | 7C | 6C | 58 | : | D4 |

## ヒットンモックンVOL.3

PC-8801/mkII/SR

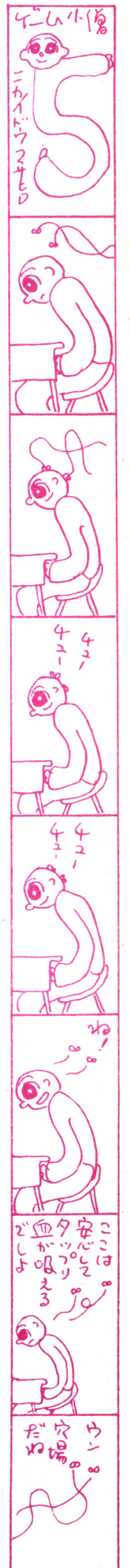
LIST 2 ▼4 BLOCK

| ADD | | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | | SUM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E100 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 1F | FF | FF | FC | : | 19 |
| E108 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| E110 | : | 01 | FF | FF | C0 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | BF |
| E118 | : | 00 | 01 | E0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | E1 |
| E120 | : | 00 | 7F | E0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 5F |
| E128 | : | 00 | 07 | F0 | 00 | 0F | 80 | 00 | 00 | : | 86 |
| E130 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| E138 | : | F0 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | F0 |
| E140 | : | 20 | 00 | 10 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 30 |
| E148 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| E150 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 0E | 00 | 00 | 40 | : | 4E |
| E158 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| E160 | : | 10 | 00 | 00 | 38 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 48 |
| E168 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 20 | 00 | 00 | 3C | : | 5C |
| E170 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| E178 | : | 60 | 00 | 00 | 02 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 62 |
| E180 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | E0 | 00 | 00 | 21 | : | 01 |
| E188 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| E190 | : | 28 | 00 | 00 | 01 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 29 |
| E198 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 68 | 00 | 00 | 00 | : | 68 |
| E1A0 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| E1A8 | : | 00 | 00 | 00 | 0F | 00 | 00 | 00 | 0C | : | 1B |
| E1B0 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 80 | 00 | 00 | 1F | : | 9F |
| E1B8 | : | 00 | 00 | 00 | 0C | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 0C |
| E1C0 | : | 30 | 00 | 00 | 1E | 00 | 00 | 00 | 0C | : | 5A |
| E1C8 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 1C | 00 | 00 | 1C | : | 38 |
| E1D0 | : | 00 | 00 | 00 | 18 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 18 |
| E1D8 | : | 01 | C0 | 00 | CC | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 8D |
| E1E0 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 1E | : | 1E |
| E1E8 | : | 00 | 78 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 78 |
| E1F0 | : | 00 | 04 | 37 | C0 | 0F | 80 | 00 | 00 | : | 8A |
| E1F8 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| SUM | : | DA | C2 | F6 | D8 | 4F | FF | FF | 0A | : | C1 |

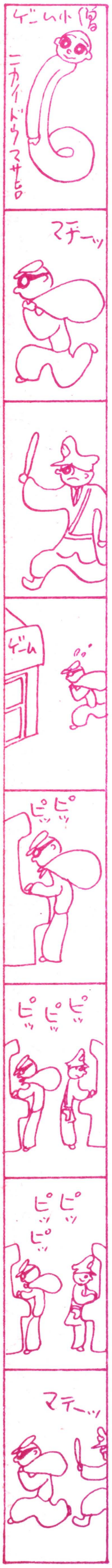
## ヒットンモックンVOL. 3 PC-8801/mk/II/SR

LIST 3 ▼1 BLOCK

```
10 '*************************
20 '
30 '  hiton mokkun  Ver 1.39
40 '  program by t.oono (BEEP)
50 '  character by t.shimizu
55 '
60 '*************************
70 CLEAR ,&HBEFF
80 GOSUB *INIT
90 FOR I=1 TO 7:COLOR I
100 GOSUB *TITLE
110 NEXT
120 BEEP
130 GOTO *MAIN
140 '
150 'display mockun
160 '
170 *DISMOG
180 IF MZ(0)<>0 OR MZ(1)=ZA THEN GOTO  190 ELSE MZ(0)=ZA:I=0:GOTO 210
190 IF MZ(1)<>0 OR MZ(0)=ZA THEN RETURN ELSE MZ(1)=ZA:I=1:GOTO 210
200 '
210 'set display time
220 A=(28-5*LEVEL)*RND+1
230 IF A<(7-LEVEL) THEN MC(I)=2 ELSE MC(I)=1
240 MT(0,I)=A
250 MT(1,I)=A
260 A=(30-2*LELEL)*RND
270 IF A<5 AND LEVEL>1 THEN MC(I)=4
```



## ヒットンモックンVOL.3 PC-8801/mkII/SR
## LIST 3 ▽2 BLOCK

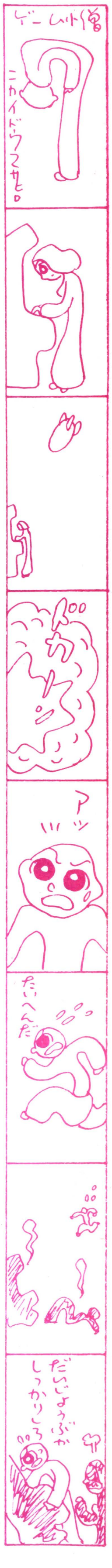



```
280 GD=MC(I)
290 GA=GVADD(MZ(I))
300 GOSUB *GHPUT
310 RETURN
320 '
330 'mokkun kesu
340 '
350 *KESU
360 GD=0
370 GA=GVADD(KESU)
380 GOSUB *GHPUT
390 RETURN
400 '
410 'display hammer
420 '
430 *HAMMER
440 GD=5
450 GA=GVADD(HIT)
460 GOSUB *GHPUT
470 FOR I=0 TO 2:FOR H=0 TO 10:BEEP 1:NEXT:FOR H=0 TO 5:BEEP 0:NEXT:NEXT
480 KESU=HIT:GOSUB *KESU
483 A=USR(0)
490 RETURN
500 '
510 'tokuten
520 '
530 *TOKUTEN
540 GD=3
550 GA=GVADD(HIT)
560 GOSUB *GHPUT
570 IF MC(I)=2 THEN TEN=INT(RND*3+1)*100:LOCATE 10,13:PRINT TEN:MDAT=&HBFD0:GOSU
B *MUSIC:GOTO 620
580 IF MC(I)=4 THEN TEN=-INT(RND*6+5)*10:LOCATE 10,18:COLOR=(4,2):PRINT TEN:MDAT
=&HBFC0:GOSUB *MUSIC:COLOR=(4,4):GOTO 620
590 TEN=INT((56-5*((MT(0,I)-MT(1,I))))/10)*10:IF TEN<0 THEN TEN=0
600 LOCATE 10,8:PRINT TEN
610 MDAT=&HBFB0:GOSUB *MUSIC
620 A=USR(0)
630 SCORE=SCORE+TEN:A$=STR$(SCORE)
640 IF SCORE>1500*SFUSEN THEN GOSUB *INCFUSEN
650 LOCATE 70,7:PRINT RIGHT$("00000"+RIGHT$(A$,LEN(A$)-1),5)
660 IF SCORE<0 THEN LOCATE 69,7:PRINT"-" ELSE LOCATE 69,7:PRINT" "
670 KESU=HIT:GOSUB *KESU
680 MZ(I)=0:MT(1,I)=0
690 RETURN
700
710 *MUSIC
720 DEF USR2=&HBF50:A=USR2(MDAT)
730 DEF USR2=&HBF00
740 RETURN
750 '
760 'ﾉｺﾘ ｼﾞｶﾝ ﾋｮｳｼﾞ
770 '
780 *DISTIME
790 HARI=HARI+80
800 GD=6:GA=HARI
810 GOSUB *GHPUT
820 IF HARI=&HE56F THEN *GAMEHANTEI
830 RETURN
840 'gameover hantei
850 *GAMEHANTEI
860 FOR I=0 TO 1
870   IF MT(1,I)<>0 THEN KESU=MZ(I):GOSUB *KESU
880   MZ(I)=0
890 NEXT
900 GD=8:GA=&HEF6F:GOSUB *GHPUT
910 FUSEN=FUSEN-1
915 MDAT=&HBFE0:GOSUB *MUSIC
920 IF FUSEN=0 THEN *GEND
930 FOR I=1 TO 7
940   COLOR I:GOSUB *CHATRY
960 NEXT
970 ROUND=ROUND+1:NTIME=0
```

## ヒットンモックンVOL. 3 PC-8801/mkII/SR

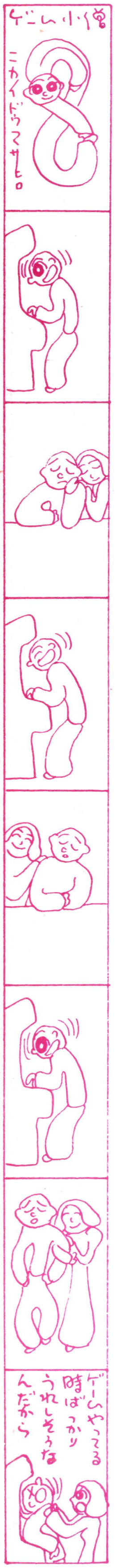
## LIST 3 ▽3 BLOCK

```
980 GOSUB *HARIUP
990 GD=7:GA=&HEF6F:GOSUB *GHPUT
1000 GOSUB *DECFUSEN
1010 LEVEL=LEVEL+1:IF LEVEL>5 THEN LEVEL=5
1020 LOCATE 70,9:PRINT ROUND
1030 FOR H=0 TO 500:NEXT
1033 A=USR(0)
1040 GOSUB *TITLE
1050 BEEP
1060 RETURN
1070 *GEND
1080 FOR I=1 TO 7
1090   COLOR I:GOSUB *CHAOVER
1110 NEXT
1120 IF SCORE>HSCORE THEN HSCORE=SCORE
1130 A$=STR$(HSCORE)
1140 LOCATE 70,6:PRINT RIGHT$("00000"+RIGHT$(A$,LEN(A$)-1),5)
1150 A=USR(0)
1160 LOCATE 27,5:PRINT"Hit Space key !!"
1170 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 1170
1180 GOSUB *TITLE
1190 LOCATE 27,5:PRINT"                 "
1200 SCORE=0:NTIME=0:LEVEL=1:ROUND=1:FUSEN=1:SFUSEN=1
1210 LOCATE 70,7:PRINT "00000"
1220 LOCATE 70,9:PRINT ROUND
1230 GOSUB *HARIUP
1240 GD=7:GA=&HEF6F:GOSUB *GHPUT
1250 BEEP
1260 RETURN
1270 '
1280 *HARIUP
1290 GD=6
1300 FOR GA=HARI TO &HDDEF STEP -80
1310   GOSUB *GHPUT
1320 NEXT
1330 HARI=GA
1340 RETURN
1350 '
1360 *INCFUSEN
1370 FUSENADD=FUSENADD-1
1380 FUSEN=FUSEN+1:SFUSEN=SFUSEN+1
1390 LOCATE FUSENADD,22:PRINT CHR$(&HE8)
1400 RETURN
1410 *DECFUSEN
1420 LOCATE FUSENADD,22:PRINT" "
1430 FUSENADD=FUSENADD+1
1440 IF FUSENADD=62 THEN RETURN
1450 LOCATE FUSENADD,22:PRINT CHR$(&HE8)
1460 RETURN
1470 '
1480 'main routine
1490 '
1500 *MAIN
1510 ZA=60*RND+1
1520 IF ZA<17 THEN GOSUB *DISMOG
1530 'inkey
1540 IN$=INKEY$:HIT=0:A=USR(0)
1550 IF IN$="0" THEN HIT=13
1560 IF IN$="," THEN HIT=14
1570 IF IN$="." THEN HIT=15
1580 IF IN$=CHR$(&HD) THEN HIT=16
1590 IF IN$="1" THEN HIT=9
1600 IF IN$="2" THEN HIT=10
1610 IF IN$="3" THEN HIT=11
1620 IF IN$="=" THEN HIT=12
1630 IF IN$="4" THEN HIT=5
1640 IF IN$="5" THEN HIT=6
1650 IF IN$="6" THEN HIT=7
1660 IF IN$="+" THEN HIT=8
1670 IF IN$="7" THEN HIT=1
1680 IF IN$="8" THEN HIT=2
1690 IF IN$="9" THEN HIT=3
1700 IF IN$="*" THEN HIT=4
1710 IF HIT<>0 THEN GOSUB *HAMMER
```

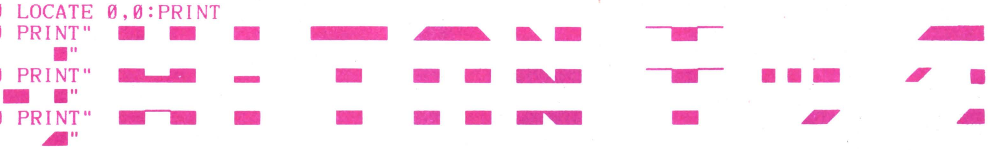


## ヒットンモックンVOL. 3 PC-8801/mkII/SR

## LIST 3 ④ BLOCK




```
1720 FOR I=0 TO 1
1730   IF HIT<>0 AND MZ(I)=HIT THEN GOSUB *TOKUTEN
1740   IF MZ(I)<> 0 THEN MT(1,I)=MT(1,I)-1:IF MT(1,I)=0 THEN KESU=MZ(I):GOSUB *K
ESU:MZ(I)=0
1750 NEXT
1760 NTIME=NTIME+1
1770 IF (NTIME MOD 8)=0 THEN GOSUB *DISTIME
1780 GOTO *MAIN
1790 'initialize
1800 *INIT
1810 WIDTH 80,25:CLS 3:DEFINT A-Z:DEFSNG K
1820 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0
1830 A=VAL(LEFT$(TIME$,2))*1000+VAL(RIGHT$(TIME$,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2))*15
1840 RANDOMIZE A
1850 DIM GVADD(16),GDADD(16),MT(1,1)
1860 HSCORE=0:SCORE=0:ROUND=1:LEVEL=1:TX=0:TY=17:HARI=&HDDEF:FUSEN=1:SFUSEN=1:FU
SENADD=62
1870 DEF USR2=&HBF00:DEF USR=&H35D9
1880 LOCATE 60,6:PRINT"HI-SCORE: 00000"
1890 LOCATE 60,7:PRINT"   SCORE: 00000"
1900 LOCATE 60,9:PRINT"   round: ";ROUND
1910 FOR I=1 TO 16
1920   READ A
1930   GVADD(I)=&HCF12+A
1940 NEXT
1950 FOR I=0 TO 8
1960   GDADD(I)=&HC000+&H300*I
1970 NEXT
1980 ' initialize line
1990 GD=0
2000 FOR Y=0 TO 3
2010   FOR X=0 TO 3
2020     GA=&HCF12+8*X+32*80*Y
2030     GOSUB *GHPUT
2040   NEXT
2050 NEXT
2060 GD=1
2070 GA=&HD180
2080 GOSUB *GHPUT
2090 GD=2
2100 GA=&HDE00
2110 GOSUB *GHPUT
2120 GD=4
2130 GA=&HEA80
2140 GOSUB *GHPUT
2150 GD=6
2160 GA=&HDDEF
2170 GOSUB *GHPUT
2180 GD=7
2190 GA=&HEF6F
2200 GOSUB *GHPUT
2210 COLOR 4:LOCATE 9,7:PRINT" ﾓｯｸﾝ"
2220 LOCATE 9,9:PRINT"  ﾃﾝ"
2230 LOCATE 9,12:PRINT" ﾆｺﾆｺ"
2240 LOCATE 9,14:PRINT"  ﾃﾝ"
2250 LOCATE 9,17:PRINT"ｲﾀｽﾞﾗ "
2260 LOCATE 9,19:PRINT"  ﾃﾝ"
2270 COLOR 7
2280 RETURN
2290 *GHPUT
2300 AD1=VAL("&H"+LEFT$(HEX$(GDADD(GD)),2))
2310 AD2=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(GDADD(GD)),2))
2320 POKE &HF260,AD1:POKE &HF261,AD2
2330 A=USR2(GA)
2340 RETURN
2350 *TITLE
2360 LOCATE 0,0:PRINT
2370 PRINT"
2380 PRINT"
2390 PRINT"
```



## ヒットンモックンVOL.3 PC-8801/mkII/SR

LIST 3 ▼5 BLOCK

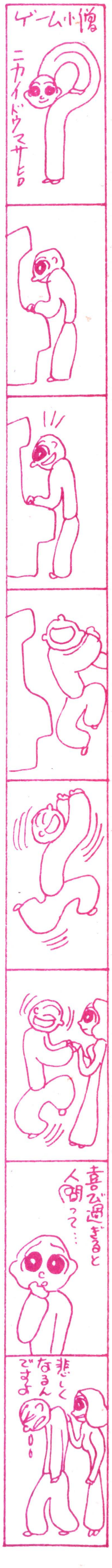
```
2400 PRINT"
      "
2410 RETURN
2420 *CHAOVER:LOCATE 0,0:PRINT
2430 PRINT"
      "
2440 PRINT"
      "
2450 PRINT"
      "
2460 PRINT"
      "
2470 RETURN
2480 *CHATRY:LOCATE 0,0:PRINT
2490 PRINT"
      "
2500 PRINT"
      "
2510 PRINT"
      "
2520 PRINT"
      "
2530 RETURN
2540 '
2550 DATA 0,8,16,24
2560 DATA 2560,2568,2576,2584
2570 DATA 5120,5128,5136,5144
2580 DATA 7680,7688,7696,7704
```

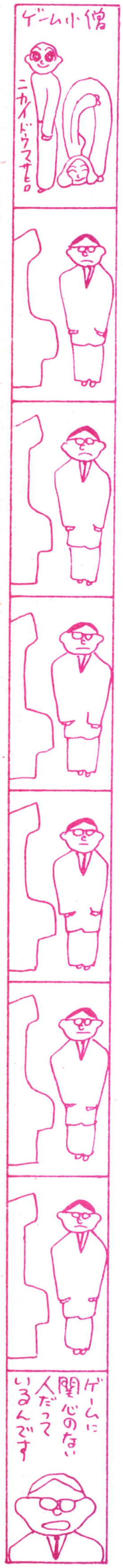
## ヒットンモックンVOL.3

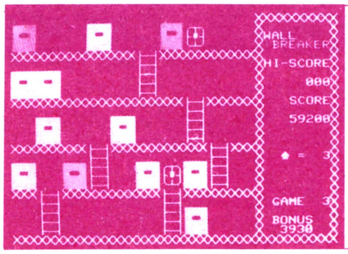
PC-8801/mkII/SR

LIST 4 ▼1 BLOCK

| ADD | | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | | SUM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BF00 | : | 7E | 23 | 66 | 6F | E5 | 21 | 60 | F2 | : | CE |
| BF08 | : | 56 | 23 | 5E | E1 | 01 | 08 | 20 | ED | : | CE |
| BF10 | : | 43 | F0 | BF | F3 | 1A | D3 | 5C | 77 | : | A5 |
| BF18 | : | 13 | D3 | 5F | 1A | D3 | 5D | 77 | 13 | : | 19 |
| BF20 | : | D3 | 5F | 1A | D3 | 5E | 77 | 13 | D3 | : | DA |
| BF28 | : | 5F | FB | 23 | 0D | AF | B9 | 20 | E3 | : | F5 |
| BF30 | : | ED | 4B | F0 | BF | 05 | AF | B8 | C8 | : | 1B |
| BF38 | : | ED | 43 | F0 | BF | 3E | 50 | 91 | 4F | : | 4D |
| BF40 | : | 06 | 00 | 09 | ED | 4B | F0 | BF | B7 | : | AD |
| BF48 | : | 18 | C9 | 60 | BF | 21 | 9A | CF | CD | : | 57 |
| BF50 | : | 7E | 23 | 66 | 6F | 11 | 00 | 02 | 7E | : | 07 |
| BF58 | : | A7 | C8 | 47 | 23 | 4E | CD | 6C | BF | : | 1F |
| BF60 | : | 3A | C1 | E6 | CB | AF | 32 | C1 | E6 | : | 34 |
| BF68 | : | D3 | 40 | 18 | EB | E5 | D5 | CD | 78 | : | 15 |
| BF70 | : | BF | D1 | 0D | 20 | F8 | E1 | 23 | C9 | : | 82 |
| BF78 | : | 60 | 3A | C1 | E6 | CB | EF | 32 | C1 | : | EE |
| BF80 | : | E6 | D3 | 40 | 1B | 7A | B3 | 28 | 18 | : | 81 |
| BF88 | : | 25 | 20 | F8 | 60 | 3A | C1 | E6 | CB | : | 49 |
| BF90 | : | AF | 32 | C1 | E6 | D3 | 40 | 1B | 7A | : | 30 |
| BF98 | : | B3 | 28 | 05 | 25 | 20 | F8 | 18 | D8 | : | 0D |
| BFA0 | : | C9 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | C9 |
| BFA8 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| BFB0 | : | 01 | 02 | 02 | 01 | 04 | 01 | 07 | 01 | : | 13 |
| BFB8 | : | 0A | 02 | 10 | 02 | 1A | 02 | 00 | 00 | : | 3A |
| BFC0 | : | 20 | 05 | 40 | 05 | 20 | 05 | 50 | 05 | : | E4 |
| BFC8 | : | 40 | 05 | 80 | 05 | 40 | 05 | 00 | 00 | : | 0F |
| BFD0 | : | 02 | 05 | 12 | 05 | 20 | 02 | 30 | 02 | : | 72 |
| BFD8 | : | 40 | 02 | 12 | 02 | 02 | 02 | 00 | 00 | : | 5A |
| BFE0 | : | 15 | 05 | 10 | 05 | 0E | 05 | 04 | 05 | : | 4B |
| BFE8 | : | 03 | 05 | 02 | 05 | 01 | 10 | 00 | 00 | : | 20 |
| BFF0 | : | 08 | 01 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 09 |
| BFF8 | : | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | : | 00 |
| SUM | : | A8 | 1E | E7 | 59 | 9B | 88 | 7A | 21 | : | C4 |






# WALL BREAKER

**FM-7/NEW7/77**

**太郎**

## はじめに

いつも元気なスペード君は、今日もアルバイトに精を出します。スペード君のアルバイトは、こわれかかったビルの壁くずしなのです。危険ですがいいお金になるのです。ところが、いじわるなウズマキ君がスペード君の邪魔をしに来ます。あなたはスペード君になって、いじわるなウズマキ君を避けながら、アルバイトに精を出して下さい。

## 入力方法

いつものごとく、REM文省略可能です。あとはひたすらキーボードに向かって精を出してください。ちなみに、ウズマキ君はアットマーク「@」です。

## 遊び方

4と6で左右、8と2で上下です。スペースバーを叩くと、壁を1回叩いたことになります。壁は、青が1回、赤は2回、紫は3回叩くとこわれてなくなります。全部こわすと、次の面へ進みます。ただし、壁を叩くとき、あるいは階段を上るときは、真ん中にいないと叩いたり上ったりはできません。必ず、壁や階段の中央でキー操作を行ってください。

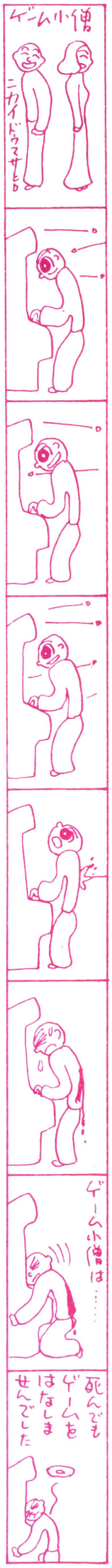
また、3面目以降に爆弾が出てきます。これを叩くと、そのフロア(階)の壁全部を、1回ずつ叩いたことになりますので、有効にお使いください。ただし、すべてのウズマキ君が、爆発と同時にそのフロアにワープしてきます。ご注意を。50万点をこえるとスペード君がひとり増えます。

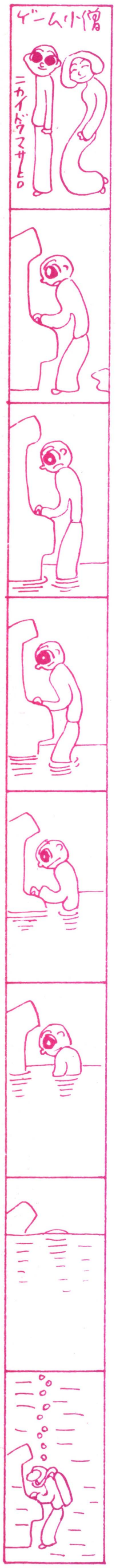
なお、このプログラムは、FM-7、NEW7、77で実行していただければ、FBかと思います。

## WALL BREAKER FM-7/NEW7/77 1 BLOCK

```
1000 REM ************************************
1010 REM *       REAL TIME GAME NO.2        *
1020 REM *     ﾌｭｶｲﾅ ｱﾙﾊﾞｲﾄ ｼﾘｰｽﾞ ｿﾉ 1     *
1030 REM *           WALL BREAKER           *
1040 REM *        Programed by Taro         *
1050 REM *  Created at Feb. 26th in 1984    *
1060 REM *        for Gekkan 'BEEP'         *
1070 REM *  Kekko omoshiroku dekitana a.    *
1080 REM ************************************
1090 PRINTCHR$(27)+"h"
1100 SCREEN 7,7:COLOR 7,0:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1110 ON ERROR GOTO 3260
1120 DEFINT A-Z
1130 DIM MP(9,4,4),EMX(9),EMY(9),EMC(9),EMCC(9)
1140 DEFFNC(I)=(CCT-1) MOD 5:DEFFNX(I)=INT(I/3):DEFFNXX(I)=I MOD 3:DEFFNY(I)=INT
(I/5):DEFFNYY(I)=I MOD 5:GOSUB 2480:ED=0
1150 CT=FNC(I)
1160 LOCATE 32,20:COLOR 7:PRINT USING "GAME ##";CCT
1170 GOSUB 3050:GOSUB 1290
1180 IF ED=1 OR BN=0 THEN 2380
1190 BN=INT(BN/100)*100:FOR I=BN TO 0 STEP -100
1200 SC=SC+1
1210 COLOR 7:LOCATE 32,11:PRINT USING "#####00";SC:BEEP1:S=SIN(1):S=SIN(1):S=SIN
(1):BEEP0
1220 LOCATE 33,23:PRINT USING "####";I
1230 NEXT
1240 CCT=CCT+1:IF FNC(I)=0 THEN EEM=EEM+1:GOSUB 1270:GOSUB 2690
1250 IF SC>5000 AND AD=0 THEN PL=PL+1:AD=1
1260 GOTO 1150
1270 LOCATE 7,13:COLOR 7:PRINT "WAIT FOR A MINUETS"
1280 RETURN
```

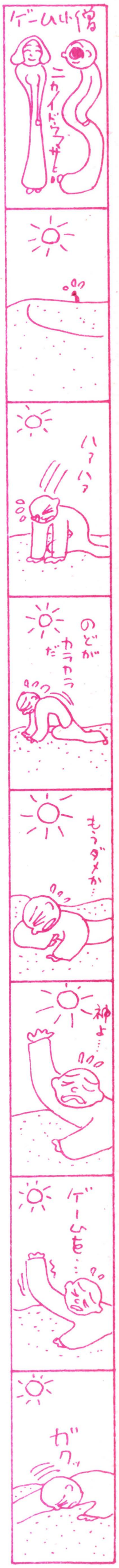
```
1290 PX=14:PY=23:WI=1:GOSUB 2310:GOSUB 2960:BN=5000
1300 LOCATE 32,22:COLOR 7:PRINT "BONUS":LOCATE 33,23:PRINT USING "####";BN
1310 GOSUB 1470 'PLAYER DISP
1320 GOSUB 2250 'ENEMEY DISP
1330 EED=0
1340 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 4
1350 IF MP(I,J,CT)<4 AND MP(I,J,CT)>0 THEN EED=EED+1
1360 NEXT:NEXT
1370 WHILE EED<>0 AND ED=0 AND BN<>0
1380   GOSUB 1510 'KEY
1390   GOSUB 2070 'ENEMEY MOVE
1400   GOSUB 1550 'ACTION
1410   FOR I=1 TO EM
1420     IF EMX(I)=PX AND EMY(I)=PY THEN ED=1:I=EM+1
1430   NEXT
1440   BN=BN-10:SCREEN 7,7:COLOR 7:LOCATE 33,23:PRINT USING "####";BN
1450 WEND
1460 RETURN
1470 SCREEN 4,7
1480 LOCATE PX,PY:COLOR 4:PRINT "♠";
1490 SCREEN 7,7
1500 RETURN
1510 KY$=INKEY$:IF KY$="" THEN KY=0:RETURN
1520 IF KY$<"0" OR KY$>"8" THEN KY=999:RETURN
1530 KY=VAL(KY$):IF KY=1 OR KY=3 OR KY=5 OR KY=7 OR KY=9 THEN KY=999
1540 RETURN
1550 PPX=PX:PPY=PY
1560 IF KY=0 THEN 1730
1570 IF KY=999 THEN KY=CN
1580 ON KY/2 GOSUB 1610,1640,1670,1700
1590 SCREEN 4,7:COLOR 4:LOCATE PPX,PPY:PRINT " ";:LOCATE PX,PY:PRINT "♠";
1600 RETURN
1610 IF CN=8 THEN CN=KY
1620 IF CN=2 THEN 1630 ELSE IF FNY(PY)=4 AND FNYY(PY)=3 THEN RETURN ELSE IF NOT(
MP(FNX(PX),FNY(PY)+1,CT)=5 AND FNXX(PX)=1) THEN RETURN ELSE IF CN<>2 THEN PY=PY+
1:CN=2:RETURN
1630 IF FNYY(PY)=3 THEN CN=0:RETURN ELSE CN=2:PY=PY+1:RETURN
1640 IF FNYY(PY)<>3 THEN RETURN
1650 PX=PX-1:CN=4:IF PX<0 THEN PX=PX+30
1660 RETURN
1670 IF FNYY(PY)<>3 THEN RETURN
1680 PX=PX+1:CN=6:IF PX>29 THEN PX=PX-30
1690 RETURN
1700 IF CN=2 THEN CN=KY
1710 IF CN=8 THEN 1720 ELSE IF FNY(PY)=0 AND FNYY(PY)=3 THEN RETURN ELSE IF NOT(
MP(FNX(PX),FNY(PY),CT)=5 AND FNXX(PX)=1) THEN RETURN ELSE IF CN<>8 THEN PY=PY-1:
CN=8:RETURN
1720 IF FNYY(PY)=3 THEN CN=0:RETURN ELSE CN=8:PY=PY-1:RETURN
1730 WX=FNX(PX):WY=FNY(PY):CN=0:IF FNXX(PX)<>1 OR FNYY(PY)<>3 THEN RETURN
1740 BC=MP(WX,WY,CT)
1750 IF BC=0 OR BC=5 THEN RETURN
1760 IF BC=4 THEN 1800
1770 BC=BC-1:GOSUB 2010:SC=SC+10:GOSUB 2050
1780 IF BC=0 THEN FOR I=1 TO 3:GOSUB 2010:FOR J=0 TO 200:NEXT:NEXT:X=WX:Y=WY:GOS
UB 2030
1790 MP(WX,WY,CT)=MP(WX,WY,CT)-1:RETURN
1800 GOSUB 2020
1810 SC=SC+500:X=WX:Y=WY:MP(WX,WY,CT)=0:GOSUB 2040
1820 WW=0
1830 FOR I=0 TO 9
1840   IF MP(I,WY,CT)>=1 AND MP(I,WY,CT)<=3 THEN WW=WW+1
1850 NEXT
1860 X=0:Y=WY:WL=0
1870 FOR I=0 TO 9
1880   IF MP(I,WY,CT)<1 OR MP(I,WY,CT)>3 THEN 1920
1890   SC=SC+10:GOSUB 2050:GOSUB 2010:FOR J=0 TO 300:NEXT:WW=WW-1
1900   MP(I,WY,CT)=MP(I,WY,CT)-1:IF MP(I,WY,CT)=0 THEN FOR J=1 TO 3:GOSUB 2010:F
OR K=0 TO 200:NEXT:NEXT:X=I:Y=WY:GOSUB 2030:WL=WL+1
1910   IF WW=0 THEN I=10
1920 NEXT
1930 SC=SC+WL^2*10:GOSUB 2050
```

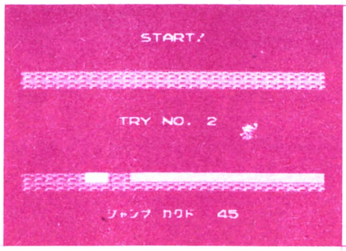





```
1940 FOR I=1 TO EM
1950   GOSUB 3020
1960   SCREEN 4,7:COLOR4:LOCATE EMX(I),EMY(I):PRINT " ";
1970   EMY(I)=PY:LOCATE EMX(I),EMY(I):PRINT "ฉ";
1980   IF EMC(I)=8 OR EMC(I)=2 THEN IF RND<.5 THEN EMC(I)=4 ELSE EMC(I)=6
1990 NEXT
2000 RETURN
2010 SOUND 7,&HF7:SOUND 6,10:SOUND 8,16:SOUND 12,5:SOUND 11,0:SOUND 13,0:RETURN
2020 SOUND 7,&HF7:SOUND 6,31:SOUND 8,16:SOUND 12,15:SOUND 11,0:SOUND 13,0:RETURN
2030 EED=EED-1
2040 SCREEN 3,7:LINE (X*3,Y*5+1)-(X*3+2,Y*5+3)," ",0,BF:SCREEN 7,7
2050 SCREEN 7,7:COLOR 7:LOCATE 32,11:PRINT USING "#####00";SC
2060 RETURN
2070 SCREEN 4,7
2080 I=WI
2090   PEX=EMX(I):PEY=EMY(I)
2100   IF EMC(I)<>2 AND EMCC(I)<>1 AND FNY(EMY(I))<>0 THEN IF MP(FNX(EMX(I)),FNY(EMY(I)),CT)=5 AND FNXX(EMX(I))=1 THEN EMC(I)=8:GOTO 2130
2110   IF EMC(I)<>8 AND EMCC(I)<>1 AND FNY(EMY(I))<>4 THEN IF MP(FNX(EMX(I)),FNY(EMY(I))+1,CT)=5 AND FNXX(EMX(I))=1 THEN EMC(I)=2:GOTO 2130
2120   IF EMC(I)=0 THEN IF RND<.5 THEN EMC(I)=4 ELSE EMC(I)=6
2130   ON EMC(I)/2 GOSUB 2210,2220,2230,2240
2140   IF EMX(I)<0 THEN EMX(I)=EMX(I)+30
2150   IF EMX(I)>29 THEN EMX(I)=EMX(I)-30
2160   IF EMC(I)=2 AND FNYY(EMY(I))=3 THEN EMCC(I)=1:IF RND<.5 THEN EMC(I)=6 ELSE EMC(I)=4
2170   IF EMC(I)=8 AND FNYY(EMY(I))=3 THEN EMCC(I)=1:IF RND<.5 THEN EMC(I)=4 ELSE EMC(I)=6
2180   COLOR 4:LOCATE PEX,PEY:PRINT " ";:LOCATE EMX(I),EMY(I):PRINT "ฉ";
2190 WI=I+1:IF WI>EM THEN WI=1
2200 RETURN
2210 EMY(I)=EMY(I)+1:RETURN
2220 EMX(I)=EMX(I)-1:EMCC(I)=0:RETURN
2230 EMX(I)=EMX(I)+1:EMCC(I)=0:RETURN
2240 EMY(I)=EMY(I)-1:RETURN
2250 SCREEN 4,7
2260 FOR I=1 TO EM
2270   LOCATE EMX(I),EMY(I):COLOR 4:PRINT "ฉ";
2280 NEXT
2290 SCREEN 7,7
2300 RETURN
2310 EM=EEM+FNC(I)
2320 FOR I=1 TO EM
2330   EMX(I)=INT(RND*30)
2340   EMY(I)=INT(RND*5)*5+3
2350   EMC(I)=0:IF EMX(I)=PX AND EMY(I)=PY THEN 2330
2360 NEXT
2370 RETURN
2380 GOSUB 2990:PL=PL-1
2390 SCREEN 7,7:COLOR 7:LOCATE 33,15:PRINT USING "♠ = ##";PL
2400 IF PL=0 THEN 2420
2410 ED=0:GOTO 1160
2420 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 2930
2430 IF SC>HS THEN POKE &H6000,INT(SC/256):POKE &H6001,SC MOD 256
2440 SCREEN 7,7
2450 LOCATE 12,13:COLOR 6:PRINT "GAME OVER"
2460 COLOR 7:LOCATE 0,24:W$=INKEY$:W$=INPUT$(2)
2470 END
2480 SC=0:HSC=PEEK(&H6000)*256+PEEK(&H6001):EEM=2
2490 PL=3:CT=0:CCT=1
2500 RANDOMIZE TIME/4
2510 GOSUB 2800
2520 GOSUB 2690
2530 COLOR 7,0:CLS
2540 LINE (30,0)-(39,24),"×",7,B
2550 COLOR 5:LOCATE 31,2:PRINT "WALL":COLOR 6:LOCATE 32,3:PRINT "BREAKER"
2560 COLOR 7:LOCATE 31,5:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 32,7:PRINT USING "#####00";HSC
2570 LOCATE 33,15:PRINT USING "♠ = ##";PL
2580 LOCATE 34,9:PRINT "SCORE":LOCATE 32,11:PRINT USING "#####00";SC
2590 RETURN
2600 W=INT(RND(1)*3+1) '1,2,3=ｶﾍﾞ 4=ﾊﾞｸﾀﾞﾝ
```

```
2610 IF W>2 AND I<2 THEN 2600
2620 IF RND<I/10+.2+FNC(I)/100 THEN MP(K,J,I)=W ELSE MP(K,J,I)=0
2630 RETURN
2640 DATA 8,4,1,8,1,2,2,6,2,3,3,9,3,5,4,8,4
2650 DATA 7,7,1,2,2,8,2,1,3,9,3,4,4,6,4
2660 DATA 6,5,1,7,2,3,3,8,3,1,4,6,4
2670 DATA 5,4,1,8,2,2,3,6,3,3,4
2680 DATA 4,7,1,3,2,5,3,8,4
2690 RESTORE
2700 FOR I=0 TO 4
2710   FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 9:GOSUB 2600:NEXT:NEXT
2720   READ W1:FOR J=1 TO W1:READ W2,W3:MP(W2,W3,I)=5:NEXT
2730   IF I<2 THEN 2780
2740   FOR J=1 TO I
2750     W1=INT(RND*10):W2=INT(RND*5)
2760     IF MP(W1,W2,I)=5 THEN 2750 ELSE MP(W1,W2,I)=4
2770   NEXT
2780 NEXT
2790 RETURN
2800 WIDTH 40,25:CLS
2810 LINE (0,0)-(39,24),CHR$(254),6,BF
2820 LINE (0,0)-(639,199),XOR,1,BF
2830 LINE (0,0)-(39,24),"●",2,B
2840 SYMBOL (50,30),"WALL",12,8,5
2850 SYMBOL (80,110),"BREAKER",9,8,6
2860 SYMBOL (200,170),"Presented by Taro",3,2,4
2870 GOSUB 2890
2880 RETURN
2890 PLAY "T120V1304","T120V1204","T120V1102"
2900 PLAY "L4C.E8G05CD8.C1604B8.A16G.R8","R1R2L405D8.C1604B8.A16","L8CR8CR8GR8GR
8AR8AR8GR8GR8"
2910 PLAY "F.G8ECD2CR4","D2C03G03A2GR4","FR8FR8ER8ER8CR8GR8CR8C4"
2920 RETURN
2930 PLAY "T150V1304","T150V1303"
2940 PLAY "L8G.A16B.05C16D.E16F4E4S0M10000C1","L8G.A16B.04C16D.E16F4E4S0M10000C1
"
2950 RETURN
2960 PLAY "T150V1304","T150V1204"
2970 PLAY "L16CDECDECDE","L16EGEEGEEGE"
2980 RETURN
2990 PLAY "T180V1302","T180V1302"
3000 PLAY "L4GFEDC1","L4FEDC01B1"
3010 RETURN
3020 PLAY "T254V12L64"
3030 PLAY "05BA+AG+GF+FED+DC+C04BA+AG+GF+FED+DC+C"
3040 RETURN
3050 SCREEN 7,7:LINE (0,0)-(29,24)," ",0,BF
3060 FOR I=0 TO 4
3070   LINE (0,I*5+4)-(29,I*5+4),"×",7
3080 NEXT
3090 FOR I=0 TO 4
3100   FOR J=0 TO 9
3110     COLOR MP(J,I,CT)
3120     IF MP(J,I,CT)=0 THEN 3160
3130     IF MP(J,I,CT)=4 THEN GOSUB 3200
3140     IF MP(J,I,CT)=5 THEN GOSUB 3220
3150     IF MP(J,I,CT)<4 THEN GOSUB 3240
3160   NEXT
3170 NEXT
3180 COLOR 7
3190 RETURN
3200 COLOR 3:LOCATE J*3,I*5+1:PRINT "┌─┐":LOCATE J*3,I*5+2:PRINT "├┼┤";:LOCATE J
*3,I*5+3:PRINT "└─┘";
3210 RETURN
3220 COLOR 3:FOR K=-1 TO 3:LOCATE J*3,I*5+K:PRINT "├─┤";:NEXT
3230 RETURN
3240 COLOR MP(J,I,CT):LOCATE J*3,I*5+1:PRINT "███";:LOCATE J*3,I*5+2:PRINT "███
;:LOCATE J*3,I*5+3:PRINT "███";
3250 RETURN
3260 SCREEN 7,7:COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT ERR,ERL:BEEP:STOP
```






# マリオの走りはばとび

ファミリーコンピュータ

水野雨男

## 初めに

ファミコン版ハイパーオリンピック第1弾として、走りはばとびを作ってみました。ぜひ、遊んでみてください。

## 遊び方

キーボードのカーソルキー→とスペースバーを使います。

STARTの表示がでたら、ひたすら→キーをたたき、マリオを走らせます。そして、踏み切り板のところまできたら、スペースキーを押してください。すると、ジャンプ角が表示されます。ジャンプ角は、スペースキーを押している間ふえ、キーをはなすと、そのとき表示されていた角度で、マリオがジャンプします。

ジャンプしたあとは、ペンペンが登場して、飛距離を計測します。これで1回のトライが終了で、合計3回トライできます。さらに、この3回の記録は最後にまとめて表示され、最高記録があれば、TODAYS' BESTに登録されます。

ゲーム自体はひとり用ですが、何人かで飛距離を競いあうという遊び方もできます。

## プログラムについて

プログラムは、リストのとおりに打ち込んでください。変更できる点はあまりありませんが、200行のスプライト定義のところの数値を変えれば、マリオ以外のキャラクターが登場します。ペンペンも同じように変更可能です。

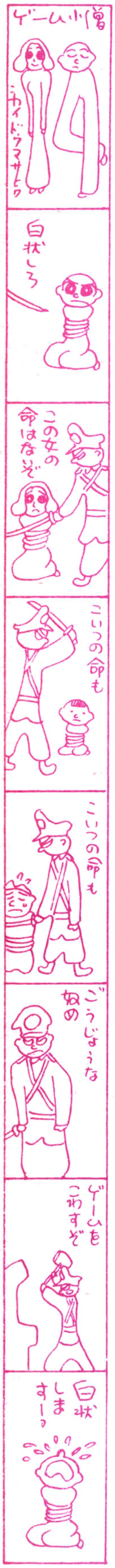
本当は、1本のプログラムで何種目かできるようにしたかったのですが、容量不足のため、1種目のみとなってしまいました。でも、これからシリーズで作りたいと思いますので、こんなのがほしいという人は、アンケートハガキに書いてください。努力してみます。もちろん、実際に自分で作ったプログラムでもかまいません。

最後に、今回のプログラミングにあたり、KAZ氏のつめこみ講座をおおいに参考にさせていただきました。非常に役に立つので、皆さんもぜひ読みましょう。

いやー、ファミコンてほんとにいいもんですね。では!

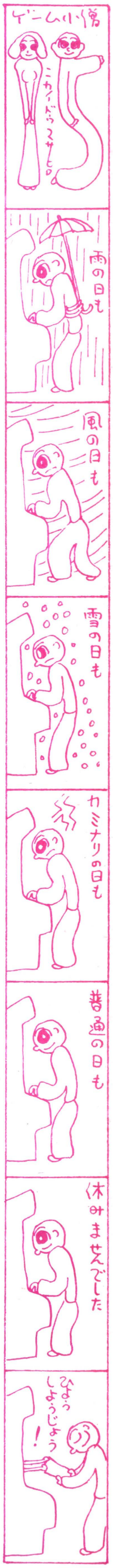
## BGグラフィック画面データ

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 |
| 8 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | M5Ø | M5Ø | G42 | G42 | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø | M6Ø |
| 19 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 | G42 |
| 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



## マリオの走りはばとび ファミリーコンピュータ 1 BLOCK

```
100 A=0:B=1:DIMR(2):CGSETB,B:PALETS A,15,54,22,2:PALETS B,15,48,38,18:PALETB A,1
5,48,41,2
200 DEFSPRITEA,(A,B,A,B,A)=CHR$(B)+CHR$(A)+CHR$(3)+CHR$(2):DEFSPRITEB,(A,B,A,B,A
)=CHR$(5)+CHR$(4)+CHR$(7)+CHR$(6):DEFSPRITE2,(A,B,A,B,A)=CHR$(13)+CHR$(12)+CHR$(
15)+CHR$(14):SPRITEON
900 T=A
1000 VIEW:LOCATE9,12:PRINT"TRY NO.";T+B
1020 X=16:Y=64:D=A:P=B:C=A:J=3:F=A:K=A
1030 SPRITEA,X,Y
1040 LOCATE11,3:PRINT"START!"
1050 IFINKEY$=""THEN1050
1110 C=C+B:IFC>10ANDP>A THENP=P-B:C=A
1120 W=ASC(INKEY$):IFW=32ANDF=B THEN1500
1130 IFW<>A ANDW<>28THEN1110
1140 IFW=K THEN1110
1150 K=W:J=J+B:IFJ>20THENJ=3:P=P+B
1160 X=X+P:IFF=B ANDX>75THEN1600
1170 IFX>230THEN1200
1180 SPRITED:D=J MOD2:SPRITED,X,Y:C=A:GOTO1110
1200 F=B:X=16:Y=150:GOTO1180
1500 GOSUB3000:R=(X-68)*25/4:GOSUB2900:I=RND(B):J=RND((P*3/5+B)*3):IFI=A THENJ=-
J
1510 R=R+J:IFR<0THEN1600
1520 DEFMOVE(A)=SPRITE(4,3,2,(X-68)/2,A,B):POSITIONA,68,150:MOVEA:LOCATE5,12:PRI
NT"ﾀﾀﾞｲﾏ ﾉ ｷﾛｸ      "
1530 W=(XPOS(A)-70)*25/4:GOSUB2800:LOCATE16,12:PRINTW$:PLAY"O4C0E0":IFMOVE(A)=-B
 THEN1530
1580 W=R:GOSUB2800:LOCATE16,12:PRINTW$
1590 PAUSE150:GOTO2000
1600 GOSUB2900:R=A:LOCATE11,3:PRINT"FAUL!   ":PLAY"T101B5AGDEDC":PAUSE100
2000 POSITIONA,A,A:ERAA:SPRITEA:SPRITEB:SPRITE2:R(T)=R:IFMX<R THENMX=R
2010 T=T+B:IFT<3THEN1000
2500 CLS:LOCATE7,3:PRINT"TODAY'S BEST":W=MX:GOSUB2800:LOCATE9,5:PRINTW$:LOCATE7,
7:PRINT"YOUR RECORDS":FORY=A TO2:W=R(Y):GOSUB2800:LOCATE7,9+Y*2:PRINTY+B"ｶｲﾒ:"W$
:NEXT
2510 LOCATE7,22:PRINT"REPLAY? (Y/N)"
2520 W$=INKEY$:IFW$=""THEN2520
2530 IFW$="Y"THEN900
2540 CLS:LOCATE5,12:PRINT"*** GAME OVER ***":END
2800 W$=RIGHT$(STR$(W/100),2)+"M "+RIGHT$(STR$(W-W/100*100),2)+"CM":RETURN
2900 LOCATE11,3:PRINT"        ":RETURN
3000 I=5:PLAY"T104":LOCATE8,22:PRINT"ｼﾞｬﾝﾌﾟ ｶｸﾄﾞ "I
3010 IFINKEY$<>" "THEN3040
3020 I=I+B:LOCATE17,22:PRINTI:IFI=85THEN3040
3030 GOTO3010
3040 H=I:IFI>45THENI=90-I:H=H+4
3050 L=I/5*P*3+(I-I/5*5)*P*3/5:H=H/5*P*2/3:SPRITEA:SPRITEB:IFL<H*2THEN3070
3060 X=X*10:XX=A:IFH>A THENXX=L*5/H
3065 FORYY=B TOH:X=X+XX:SPRITE2,X/10,Y-YY:PLAY"F0":NEXT:PLAY"O2":FORYY=H TOA STE
P-B:X=X+XX:SPRITE2,X/10,Y-YY:PLAY"F0":NEXT:X=X/10:GOTO3080
3070 Y=Y*10:YY=A:IFL>A THENYY=20*H/L
3075 FORXX=B TOL/2:Y=Y-YY:SPRITE2,X+XX,Y/10:PLAY"F0":NEXT:PLAY"O2":FORXX=L/2TOL-
B:Y=Y+YY:SPRITE2,X+XX,Y/10:PLAY"F0":NEXT:X=X+L
3080 RETURN
```



## ありゃりゃん 1 BLOCK

```
| Name  ARYARYAN                 No.  4 |
|     mode  2   files  0   pages  2     |
10 GOSUB 10000:GOSUB 1000
100 P=STICK(0):IF P=0 THEN 190
110 LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X+S(P):Y=Y+T(P
):Q=SCREEN(X,Y):IFQ=32THEN190
120 IF Q=35 THEN X=X-S(P):Y=Y-T(P):GOTO
190
130 IF Q=133 THEN 500
180 PLAY"o5g64":GOSUB 300
190 LOCATEX,Y:PRINT"¥":TI=TI-1:LOCATE25,
2:PRINTTI;" ":IFTI>0THEN100
200 PLAY"o3lc4g4d4"
210 IF SC>HS THEN HS=SC
220 FOR I=1 TO 14:LOCATE 1,I:PRINTSPC(20
):NEXT
230 LOCATE 5,5:PRINT"GAME OVER"
240 LOCATE 2,8:PRINT"REPLAY SPACE KEY"
250 IF STRIG(0)=0 THEN 250
260 GOSUB 1000:GOTO 100
300 R=INT(RND(1)*24)+1
310 FOR I=0 TO 3
320 S(I*2+1)=S1(R,I):T(I*2+1)=T1(R,I)
330 NEXT
340 FOR I=0 TO 3:LOCATE 30+S1(1,I),6+T1(
1,I):PRINTH$(R,I):NEXT
399 RETURN
500 PLAY"o6l64vtcgdfe":COLOR 1
510 SC=SC+TI:YA=YA+1:TI=TI+10
520 S$=RIGHT$("     "+STR$(SC),6):LOCATE
25,10:PRINTS$
530 COLOR 4
531 FOR I=1 TO 10:LOCATE RND(1)*20+1,RND
(1)*14+1:PRINTCHR$(&H7F):NEXT
532 COLOR 1
540 RX=INT(RND(1)*20+1):RY=INT(RND(1)*14
)+1:IF X=RX AND Y=RY THEN 540
541 LOCATE RX,RY:PRINT"●"
545 GOSUB 300
580 IF YA<10 THEN 190
590 PLAY"l64o6v15cgcgcgcgcg"
591 FOR I=1 TO 14:LOCATE 1,I:PRINTSPC(20
):NEXT
592 LOCATE 5,7:PRINT"BONUS 1000"
593 SC=SC+1000:TI=TI+100
594 FOR I=1 TO 666:NEXT
595 YA=-1:FOR I=1 TO 14:LOCATE 1,I:PRINT
SPC(20):NEXT:GOTO 520
1000 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR
 1,,1:CLS
1010 PRINT"######################"
1020 FOR I=1 TO 14:PRINT"#";SPC(20);"#":
NEXT
1030 PRINT"######################";
1035 LINE(0,0)-(21*8,191),4,B
1040 COLOR 4:FOR I=1 TO 20:LOCATE RND(1)
*20+1,RND(1)*14+1
1041 PRINTCHR$(&H7F):NEXT
1050 COLOR 1:LOCATE 18,13:PRINT"●"
1080 SC=0:X=6:Y=8:R=1:TI=999:GOSUB 300
1100 LOCATE 26,9:PRINT"SCORE"
1110 S$=RIGHT$("     "+STR$(SC),6):LOCATE
 25,10:PRINTS$
1120 LOCATE 27,12:PRINT"HIGH"
1130 HS$=RIGHT$("     "+STR$(HS),6):LOCAT
E 25,13:PRINTHS$
1140 LOCATE 25,1:PRINT"TIME"
1999 RETURN
5000 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
5010 DATA ^,>,v,<
10000 X=0:Y=0:P=0:Q=0:TI=0:PRINT"-workin
g"
10010 DIM S(8),T(8),S1(24,3),T1(24,3),H$
(24,3),H1$(3)
10020 RESTORE 5000:FOR I=1 TO 7 STEP 2:R
EAD S(I),T(I):NEXT
10021 RESTORE 5010:FOR I=0 TO 3:READ H1$
(I):NEXT
10030 N=1:FOR I=1 TO 4
10031 FOR J=1 TO 4
10032 FOR K=1 TO 4
10033 FOR L=1 TO 4
10034 IF I=J OR I=K OR I=L OR J=K OR J=L
 OR K=L THEN 10050
10040 S1(N,0)=S(I*2-1):T1(N,0)=T(I*2-1):
H$(N,0)=H1$(I-1)
10041 S1(N,1)=S(J*2-1):T1(N,1)=T(J*2-1):
H$(N,1)=H1$(J-1)
10042 S1(N,2)=S(K*2-1):T1(N,2)=T(K*2-1):
H$(N,2)=H1$(K-1)
10043 S1(N,3)=S(L*2-1):T1(N,3)=T(L*2-1):
H$(N,3)=H1$(L-1)
10045 N=N+1
10050 NEXT L,K,J,I
10060 HS=10000
19999 RETURN
```

# TINYANのアイデアファイル

PC−6001/mkII/SR　PC−6601/SR
by TINYAN

**どんなゲームもアイデアしだい!!**
**今回のファイルにはどんなアイデアがつまっているかな!?**

# ありゃりゃん

## カーソルキーの反乱

ある日カーソルキーの←と→は他のカーソルキーに向かってこう言いました。

「君たち↑↓はいいなあ。ぼくたちみたいに酷使されなくて」

すると、↑と↓も反論します。

「ぼくたちから見たら、君たち←→のほうがうらやましいくらいだよ。ぼくたちも、君たちみたいに、もっと使ってもらいたいよ」

「へえー、そうだったの。ねえねえ、それじゃぼくたち↑↓←→のお互いの役目を交換してみない」

「あ、それおもしろそう」

「うん、そうしよう」

というわけで、↑↓→←たちは、勝手に入れ換わってしまいました。

次の日、このことに気づいたたいにゃんは、あわててカーソルキーたちを説得しましたが、聞いてくれません。そこで、こまったたいにゃんは、めちゃめちゃでも使えるんだぞー、ということを示すために、そのまま使うことにしました。

## あそんでやれ

遊び方は簡単です、とはいきません。内容は、¥を動かして○を取る、という単純なものになっていますが、¥を動かすのがひとすじなわではいかないようになっています。

普通じゃないのです。どう普通じゃないかというと、カーソルキーと、¥の進む方向が対応していないのです。たとえば、→キーを押しても、¥は右に進むとは限らないのです。その対応は画面右上にでます。この対応は、○を取ったときと、■（四角いブロック）に当たったときに変わります。

○を取ると、スコアに残り時間がプラスされ、残り時間が少し増えます。そして、■も増えます。○を一定の数取ると、1面クリアです。

## いつもの通りの注意

6001mkII／SR、6601／SRを使っている人のモードセレクトは、1から4です。

# ファミリーベーシック講座

## VS バスケットもどき ＋ なんとなくベーシック

by KAZ

## I VS バスケットもどき

**■今日も今日とて**

全国20万のビープ読者のみなさん、お元気ですか。ファミリーベーシックプログラマーの友、KAZです。いつのまにかNS－HUベーシックの講座をやるはめになってしまいました。ただの解説だけではつまらないので、ゲームを例にしてやっていきたいと思います。プログラムなんてしたくもないという人も、打ち込んで遊んでやってください。

締め切り直前、後ろにはムチを持った山幸彦がニランでいます。質問デンワはバンバンくるし、昨夜は飲みすぎて頭がボーッとしているし、ウ〜〜ッ。

では、ゲームの説明からいってみましょう。

**■打ちこみ方**

リスト通りに打ちこんでください。よけいなスペースなどは入れないように。例によってメモリいっぱいのプログラム、背景はBGグラフィックのおせわになります。図1のように描いてください。

（BGグラフィックの入力方法はマニュアルをよく読んでくださいね）

今回のプログラムはPOKE文を用いて、メモリの内容を直接変更しています。打ちまちがいは暴走につながる可能性があります。・・・・・プログラムとBGグラフィックを実行する前にSAVEしておきましょう。

**■実行方法とルール**

これは2人で対決するバスケットもどきゲームです。RUNでゲームスタートです。

ルールは単純。画面右端のタイマーが上から下までいく間に、相手のゴールに多くボールを投げこんだ方の勝ちです。プレイヤー1は左のゴールを、プレイヤー2は右のゴールを目ざします。

リプレイは、スタートボタンで開始です。

**■操作方法**

まず、移動は十ボタン。押している間、上下左右ナナメに動きます。

Ⓐボタンはシュートするとき使います。シュートは、相手ゴール方向を向いているときのみ可能です。シュートの使い方は2通り。相手ゴール近くでは得点のためのシュートになり、自分ゴールの近くではボールをクリアして相手をさがらせることができます。

Ⓑボタンでは左向き・右向きを切りかえることができます。ただし、一度ふりかえってしまうと、ボールが10回バウンドするまではふりかえれないようになっています。また後述するように、この間は相手からボールをうばうことはできません。

**■基本戦法**

ボールを持っている方は、ドリブルで相手ゴール近くへ移動し、シュートするのが目的です。

バスケットのルールでは、体への直接のチャージは許されていません。しかし、1対1のゲームにそのルールを取り入れるのはつらいので、ボールを持っている方に相手を押すことができるという特典を与えてみました。おしりを向けて相手の方向に進んでいけば、相手を押しながらゴールに近づくことができます。

一方、ディフェンス側のすることとは、相手を自分ゴールに近づけないようにすることと、スキをみて相手のドリブルをカットして攻撃に転じることです。

相手のドリブルをカットするには、相手と向かいあった状態で十分に近づくか、同じ向きで横にならびかけて追いぬくようにすることです。ピロンといった音とともにボールの持ち主がかわります。

ここで注意が必要なのは、Ⓑボタンで向きを変えたあと、シュートした直後、ボールを取られたあとには、ボールが10回バウンドするまでふりむいたり、相手のボールをとったりできないということです。これで攻守のバランスがだいたいとれていて、楽しめると思います。相手をひきつけて、すれちがいざまに方向をかえるとか、相手をサイドラインにおいつめて動きを制限するなど、いろんなテクニックが使えるのでくふうしてみてください。

やっぱり2Kのプログラムエリアにつめこむのはつらいもんです。変な動きをするところが多少あるのですが、目をつぶってガマンしてください。

```
100 Z=&H0:Q=&H1:R=&H2:S=&H4:U=Z:VIEW:LOCATEZ,23:PRINT"ﾙｲｰｼﾞ =";Z;:LOCATE17,23:PRINT"ﾏﾘｵ  =";Z;:SPRITEON:FORA=Z TO&H4:DEFSPRITEA,(A ANDQ,Q,Z,A ANDQ,Z)="":NEXT:DEFSPRITER,(Q,Z,Z,Z,Z)=CHR$(223):X=164:Y=120:T=&H4:V=Z:W=Z:K=Z:E=60:F=120:H=Z:I=S:J=Z:M=Q
110 LOCATE12,Q:PRINT"     ";:LOCATE12,Q:POKE&H4015,&H17:POKE&H4000,&H41,&HE1:DEFSPRITE&H3,(Z,Z,Z,Z,Z)=CHR$(220)
120 SPRITE&H3,232,N/&H8
1000 L=K AND&H3:A=STICK(L):B=STRIG(L):W=W-SGN(W):C=Z:D=Z:IFA=C THENU=Q
1010 IFA ANDQ THENC=R
1020 IFA ANDR THENC=-R
1030 IFA ANDS THEND=R
1040 IFA AND&H8THEND=-R
1050 IFSGN(C)=(V/R-Q)THENC=C*R
1060 IFG<>L THEN C=C+C/R:D=D*R
1070 A=&H680:X=X+C:Y=Y+D:IFX<24ORX>198THENX=X-C
1080 IFY<82ORY>176THENY=Y-D
1090 IF&H8>ABS(X-E)ANDABS(Y-F)<&H8THENX=X-C:Y=Y-D:IFL=G THENX=X+C:Y=Y+D:E=E+C
1100 IFL THEN1140
1110 IFY>F ANDK=Z THEN1140
1120 IFY<=F ANDK=S THEN1140
1130 K=S-K:DEFSPRITEK,(Z,Q,Z,SGN(V),Z)=""
1140 IF(B ANDS)ANDW=Z THENV=S-V:DEFSPRITEK,(L,Q,Z,SGN(V),Z)="":W=&HA
1160 U=(U+Q)AND&H3:ONU+V+Q GOTO1170,1180,1190,1180,1200,1210,1220,1210
1170 POKEA+S*K,Z,Q,R,&H3:GOTO1230
1180 POKEA+S*K,S,&H5,&H6,&H7:GOTO1230
1190 POKEA+S*K,&H8,&H9,&HA,&HB:GOTO1230
1200 POKEA+S*K,Q,Z,&H3,R:GOTO1230
1210 POKEA+S*K,&H5,S,&H7,&H6:GOTO1230
1220 POKEA+S*K,&H9,&H8,&HB,&HA
1230 T=S-T:IFT THENPOKE&H4015,&H17:POKE&H4011,&H1F
1240 IFG=L THENSPRITER,X+V*V,Y+T:GOTO1320
1250 SPRITER,E+I*I,F+T:IFW THEN1320
1260 IFV+I<>S THEN1290
1270 IFABS(Y-F)>S ORABS(X-E)>12THEN1320
1280 GOTO1300
1290 IFABS(X-E)>S ORABS(Y-F)>12THEN1320
1300 IFI/R-Q<>SGN(X-E)THEN1320
1310 G=Q-G:J=&HA:POKE&H4002,&H80,&H8
1320 SPRITES-K:IF(B=&H8)AND(SGN(V)=L)AND(G=L)THEN2000
1330 SPRITEK,X+S,Y-&H6:SWAPX,E:SWAPY,F:SWAPU,H:SWAPV,I:SWAPJ,W:SWAPK,M:N=N+Q:IFN<1520THEN120
1910 LOCATE9,Q:PRINT"GAME OVER";:IFSTRIG(Z)<>Q THEN1910
1920 RUN
2000 IFL THENPOKEA+S*K,&H5,S,&H7,&H6:GOTO2020
2010 POKEA+S*K,S,&H5,&H6,&H7
2020 FORB=Y TOY-&H16STEP-R:SPRITEK,X+S,B-&H6:SPRITER,X+V*V,B:PAUSEQ:NEXT:IFL THENPOKEA+S*K,&HD,&HC,&HF,&HE:GOTO2040
2030 POKEA+S*K,&HC,&HD,&HE,&HF
2040 FORB=Y-&H16TOY STEPR:SPRITEK,X+S,B-&H6:PAUSEQ:NEXT:B=L*160+40:G=X+V*V:H=Y-&H16:F=(B+G)/R
2050 J=SGN(F-G):C=(H-&HA)/&H5:G=G+J:H=H-C:SPRITER,G,H:PAUSEQ:IFC THEN2050
2060 J=SGN(B-G):C=(H-14)/&H5+Q:G=G+J:H=H+C:SPRITER,G,H:PAUSEQ:IFH>Y THEN2100
2070 IFH<55ORH>65THEN2060
2080 IFABS(B-G)<=S THENPRINT"GOAL":GOTO2110
2090 GOTO2060
2100 POKE &H4000,&HF,&HF4,&HFD,&H8:PRINT"MISS":GOTO2130
2110 POKE &H4000,&H4F,&HCB,&HFD,&H8:IFL THENO=O+R:LOCATE&H6,23:PRINTO;:GOTO2130
2120 P=P+R:LOCATE23,23:PRINTP;
2130 E=B-&H8:F=120:H=Z:J=Z:PAUSE150:G=Q-L:W=&HA:GOTO110
```

# II オマケのなんとなくベーシック

おまけのベーシック講座は、わかっている人だけのための薬です。使用説明書を自分でよく読んで、注意してご使用ください。今回は、スプライトとPSG（音出しの石）のPOKEによる制御です。

## ❶ DEFSPRITEについて

ファミコンの最大の特徴であるスプライトのキャラクターを、ベーシックで定義するのに使われます。これを1回定義してやれば、表示する位置をSPRITE文で指定するだけで、キャラクターを画面せましと動きまわらせることができ、あのベーシックでも何とかリアルタイムゲームが組めるというありがた〜い命令です。

しかし、キャラクターの指定に文字定数を用いているため、マリオを設定するには、

DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3)

などと、けっこう長いプログラムになってしまいます。また、マリオを歩かせたいなどと考えると、次々とキャラクターパターンを設定しなおしてやる必要がでてきて大変です。

スプライトで設定したキャラクターはどこかワークエリアに保存されているはず、と考えて調べてみると、ありました。&H680から4バイト1組の8組が、スプライト0〜7のキャラクター格納エリアと判明したのです。この領域にPOKE文で直接パターンを書きこんでやれば、プログラムもけっこうコンパクトにできます。

まず100行のように必要なスプライトをヌルストリングで設定してやります。次に必要なパターンを1170〜1220行のように、使用するスプライト番号のエリアにPOKE文で書きこんでやります。そして画面の位置指定をしてやればそれでおしまいです。

このようにしてやれば省メモリできるうえに、多少実行スピードが上がるようです。ぜひためしてみてください。

## ❷ PSGのコントロールについて

ゲームはやっぱり効果音が大切。でもファミリーベーシックのPLAY文は、実行している間MOVE以外の処理は止まってしまいます。リアルタイムゲームなんかだと動きがギクシャクして興ざめです。カートリッジゲームでは、けっこういい音を出しているのだからPSGを持っているのは確実。というわけでPLAY文を解析してみました。

このPSGは方形波のA・B2チャンネルと三角波のCチャンネルの音階と、ノイズ・クリック音が出力できます。簡単に使い方を示してみたので参考にしてください。みなさんからのおたより、まってます。

---

I スプライトのワークエリア
（&H680〜&H683 SPRITE 0エリア
（&H684〜&H687 SPRITE 1エリア
以下4バイトずつ。

II ミキサーコントロール：&H4015 POKE&H4015,&H17:A,B,Cとノイズの全部を出す。
・&H4015 の内容

```
bit  7 6 5 4 3 2 1 0
     0 0 0 × 0 × × ×
             ノ C C C
             イ h.h.h.
             ズ C B A
× = 0でoff, × = 1でon
```

III エンベロープとボリューム，音色のコントロール：&H4000+4＊n（n＝0,1,2でch. A，B，C）
POKE &H4000,&H0F:"Y0M1V15"
・&H4000+4＊nの内容（n＝0，1，2）

```
bit    7 6    5 4    3 2 1 0
       0 0    0 0    × × × ×
  Y    0 1    M 1    volume
       1 0    1 1    0〜15
       1 1    M 0
```

IV 周波数セット：&H4002+4＊n，&H4003+4＊n（n＝0，1，2がA,B,C）POKE&H4002，&HD4，&H08：″O3C″をch,Aに出力。
&H4002+4＊nに下位を出力，&H4003+4＊nに上位を出力してセットします。周波数テーブルは&H8006〜&H8095まで2バイトずつ00C〜05Bまで半音きざみに書かれています。（V2，0）

V 効果音のコントロール：&H4001+4＊n（n＝0,1,2がCh.A,B,C）
POKE&H4001,&H7F：Ch.Aに単音出力。
&H4001+4＊n（n＝0,1,2）の内容

```
bit    7    6 5 4    3      2 1 0
shift       × × ×           × × ×
off    0    速度     0:DOWN  ステップ
on     1    0〜15    1=UP    0〜15
            大ほどゆっくり
```

---

BGグラフィック画面データ

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | K60 | | | K60 | | | | | | V | S | | B | A | S | K | E | T | | | | | | K60 | | | K60 | |
| 1 | K60 | | K70 | K30 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | K40 | L00 | | K60 | |
| 2 | K60 | K70 | L20 | K60 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | K60 | L10 | L00 | K60 | |
| 3 | K40 | L20 | K70 | K60 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | K60 | L00 | L10 | K30 | |
| 4 | K60 | K70 | L20 | K60 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | K60 | L10 | L00 | K60 | |
| 5 | K60 | K60 | K50 | H10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | H10 | K50 | K60 | K60 | |
| 6 | K60 | K60 | K70 | M50 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | M50 | L00 | K60 | K60 | T |
| 7 | K60 | K70 | L20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | L10 | L00 | K60 | I |
| 8 | L10 | L20 | K70 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K20 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | L00 | L10 | L20 | M |
| 9 | | | K60 | | | | | | | | | | | K60 | | | | | | | | | | | K60 | | | E |
| 10 | | | K40 | K50 | L00 | | | | | | | | | K60 | | | | | | | | | K70 | K50 | K30 | | | R |
| 11 | | K70 | L20 | | L10 | K50 | K50 | L00 | | | | | | K60 | | | | | | K70 | K50 | K50 | L20 | | L10 | L00 | | |
| 12 | | K60 | | | | | K70 | K00 | L00 | | | | K70 | K00 | L00 | | | | K70 | K00 | L00 | | | | | K60 | | |
| 13 | | K60 | | | | | K60 | K60 | K60 | | | | K60 | K60 | K60 | | | | K60 | K60 | K60 | | | | | K60 | | |
| 14 | | K60 | | | | | L10 | K00 | L20 | | | | L10 | K00 | L20 | | | | L10 | K00 | L20 | | | | | K60 | | |
| 15 | K70 | L20 | | | K70 | K50 | K50 | L20 | | | | | | K60 | | | | | | L10 | K50 | K50 | L00 | | | L10 | L00 | |
| 16 | K40 | K50 | K50 | K50 | L20 | | | | | | | | | K60 | | | | | | | | | L10 | K50 | K50 | K50 | K30 | |
| 17 | K60 | | | | | | | | | | | | | K60 | | | | | | | | | | | | | K60 | |
| 18 | K60 | | | | | | | | | | | | | K60 | | | | | | | | | | | | | K60 | |
| 19 | K60 | | | | | | | | | | | | | K60 | | | | | | | | | | | | | K60 | |
| 20 | L10 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K10 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | K50 | L20 | 0 |

# パワー全開！セガのゲームワールド

〔SC-3000シリーズ・SG-1000シリーズ〕

セガのパワフルなゲームが続々と登場。なかでもとびきり強力なゲームにチャレンジしてみよう！

ILLUST／YUICHI TAKAGI

# オリジナルコースも作れる！
# GPワールド

セガSC・SGシリーズ[セガ]
文／中村龍彦

このたびセガは、画期的なプロレーサー育成システムを発表した。安い入会金（カセット1個分に相当）で、最大10ヵ国もの海外研修が受けられる、素晴らしいシステムだ。新しもの好きのBEEPはさっそく――。

SEGA GAME WORLD

## いざ、レーシング武者修業へ!!

1枚の手紙がBEEP編集室に舞いこんだのは4月20日のことであった。

「拝啓　このたびわたしどもは日本人レーサーの育成のため、以下のような計画を実行するにいたりました。すなわち、入会金を支払って会員になっていただいた方々には、世界10ヵ国のレーシングツアーの参加資格が与えられます。ただし、制限時間内にコースを回れないと失格となり、ただちに日本に帰国していただきます。なお、使用マシンは……」

とまあ夢のような話で（たしかにそうだ。夢の話だ）、この手紙を見たBEEP編集室の面々、

「ねェどうする？　いかさまくさいじゃん」

「べつにそんなことないんじゃないの？」

「そーお、じゃあ、やってみようか」

という最重要（!?）会議が行われたかどうかは定かではないが、ともかくわがBEEP編集室も入会することを決定したのであった。

ところが、送られてきたマニュアルを見てびっくり！　使用マシンは、なんと2速オートマチック車であった。

「なんでェ、それじゃまるでゴーカートじゃねえか」

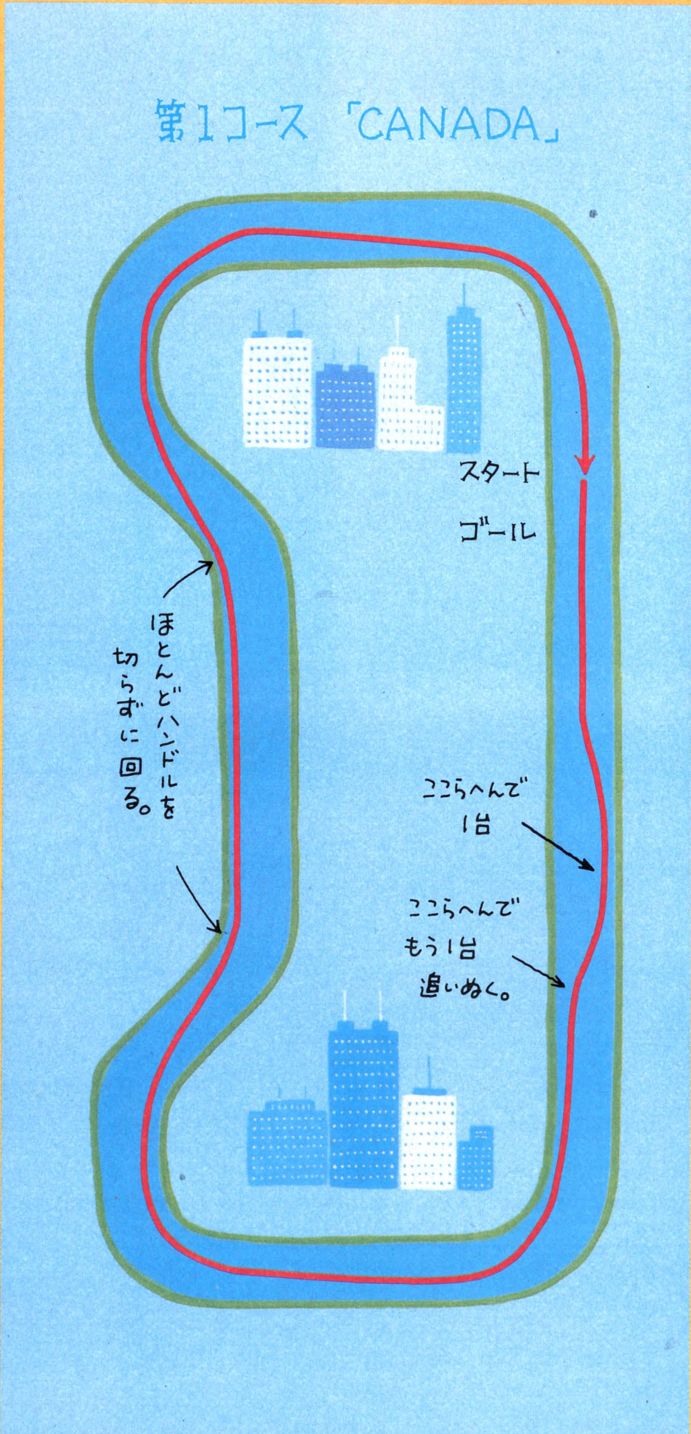
との不満の声もあがったが、初心者でもたやすくマシンを操れるように、との配慮であると善意に解釈することにした。マシンの性能は申し分なく、0㎞／h→100㎞／hの加速性能が1・8秒（奇遇にもファミコンのF1レースのマシンと同じ）であり、制動能力も素晴らしいものであった。

なかでも特筆すべきはタイヤのホールドが驚異的に、というより異常なまでによいものであったことだ（タイヤのスリップを利用した高度なテクニックが駆使できないぞ、という声もあったが……）。よほどハンドルワークでヘマをしないかぎり、コースアウトすることもなさそうだった。

なお、レースのまえにLEVELを申告しなければならない、とマニュアルに書いてあった。これはLEVELによってコースが変わるのではなく、LEVELが上がると並行車両が増えるため、ぐーんと操作が難しくなるのだそうだ。いかにポイントが上がろうとも、人の命とひきかえにはできないので、迷わずLEVEL1を選んだ。

かくして、BEEP編集室のテストドライバーは、期待と不安を胸にし、手にはBEEP第2号の

▲オープニング画面。最初は無難にLEVEL1。

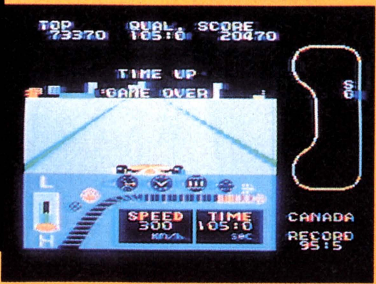


F1レース特集を抱え(なに、キミは持っていない? それは罪だぜ!!) 諸国漫遊、じゃなかった、武者修業の旅へと出かけたのであった。

## 第1コース CANADA

このコースは、ごくゆるいカーブの組み合わせでできているので、とくに問題なくきりぬけることができる。制限時間は105秒で、このあいだに2周回ればよく、かなり余裕がある。慣れれば3回クラッシュしてもゴールインできる。上級者には全然面白くもなんともないコースだが、それだけにソツのない走りをみせてほしい。

▲ブルー・シグナルでスタート。緊張の一瞬だ。

▼しまった。タイムアップだ!! ゲームオーバー。



ローギアでスタートしたあと(当然!! ハイでスタートすると加速が悪い)130km/hになった瞬間にギアチェンする。この場合がもっとも加速性がよく、約5・8秒で300km/hに達する(これ以上スピードが出ないのが辛いんだよねェ、このゲーム)。すると間もなく2台の車を追いぬくことになるが、1台目は必ず左、2台目は右から追いぬく。ここまではすべてのコースでの鉄則だ。第1、第2コーナーはカーブもゆるいから、フルスピードで回ろう。つぎのゆるやかなS字はあまりハンドルをきらずに回れる。インに入りすぎないように。あとはストレートばかりでカンタン!! フルパワーで走れば、2周で92秒をきることもできる。

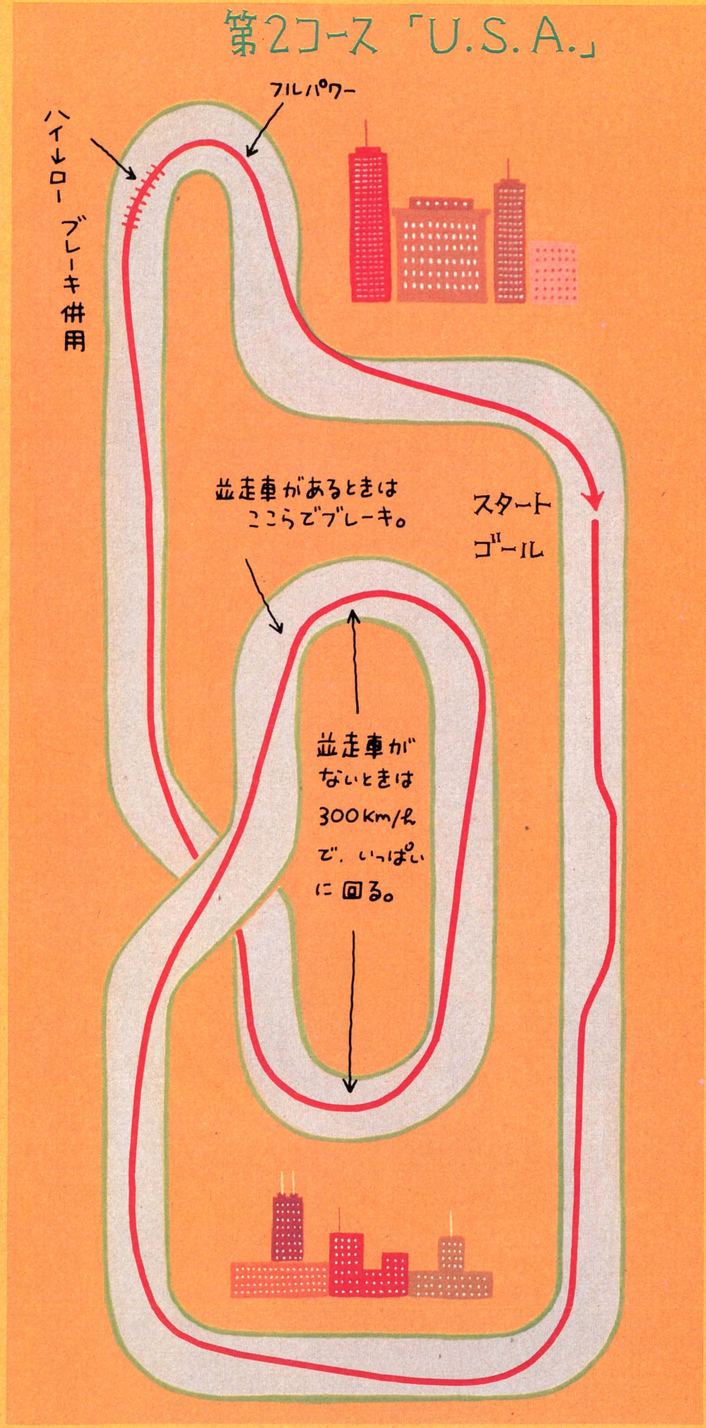
▼アウトからの追いぬきはカンタン!

▲どんなもんだい!! レコードタイムだ。

## 第2コース U.S.A.

おつぎのコースはU.S.A.だ。CANADAに比べてコース全長は長くできているが、カーブもゆるく、楽なコースである。長い直線に続いて第1・2カーブを回ると、つぎにS字カーブになる。ここもほとんどハンドルをきらずに回れる。つぎのカーブのためにできるだけインに寄せておこう。内周のカーブはインから入れば、300km/hでいっぱいに回れる(徐々にアウトにスリップしてゆくところはなかなか冷汗もの!!が、これは先行車がないときの話で、追いぬくときは、ローに落としてラインを立て直すこと。再びS字を越えて直線を走りぬけると、ヘアピンが待ち受けている。カーブに入る直前にローに落としておき、ブレーキもあわせて使い十分減速する。ヘアピンを越えたと思ったら、すぐにフルパワーにしよう。

▼内周を曲がりきれずにクラッシュ。




## 第3コース BRAZIL

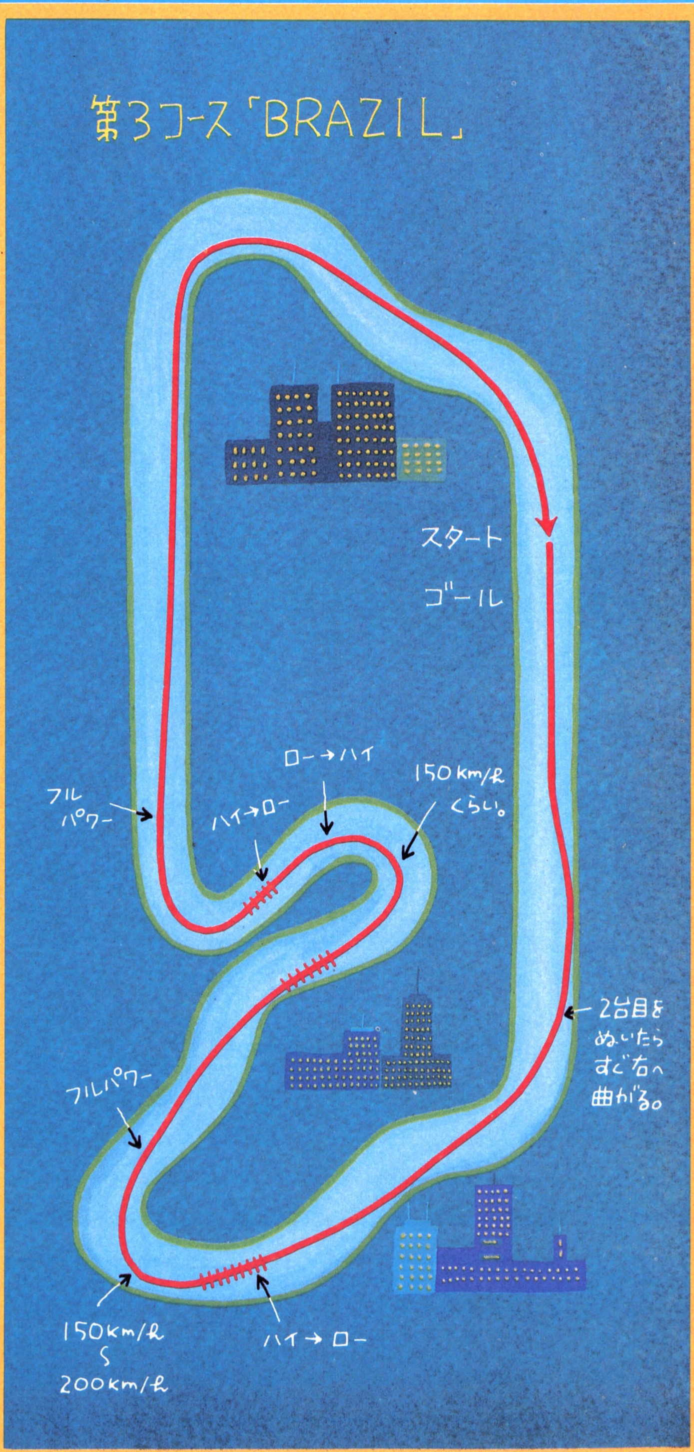
続いてBRAZILだ。だんだん初心者にはキビシいコースになってきた。上手い人には「やっと面白くなってきた」と言われそうだけど……。

このコース征服の第1歩は、素

早い立ち上げにある。スタート直後の直線がやや短いので、このあいだに2台ぬいておかなければならないからだ。あわてると、2台目の車に追突(ついとつ)して火を見るゾ!! 自信がなければ、無理をせずゆるいカーブでぬくようにしよう。コース半(なか)ばにひかえるカーブの嵐は、急なヘアピンは4ヵ所しかない(もある!!)ので、そこだけ十分にスピードを落とせば楽にクリアできる。むしろ、あまり減速しすぎると大幅なタイムロスになってしまう。制限時間がきびしいので、コースのわりには難しいコースだ。

▼ゴールを目前にして、涙のタイムアップ。無念!!

ヘアピンだ。ローに落として減速しろ。▲



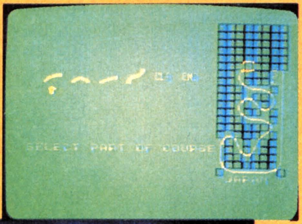

## 第4コース SPAIN

そのつぎはSPAINだ。直線はスタート直後に長いのがあるだけで、あとはほとんどカーブばかり。といっても、ヘアピンは1ヵ所だけだ。直線に続く連続カーブは、カーブの前半でローに落とし、後半でハイに立て直すようにすれば、200km/hから250km/hくらいでうまくぬけられる。ギアチェンの練習になるコースという感じもする。

制限時間はさらに苦しくなり、2回クラッシュすると、TIME UPはほぼ確実。ふつうに走っても時間が足りなくなる。あわてず、遅(おく)れず、ガンバッテ!!

## EDIT機能がうれしいぜ!!

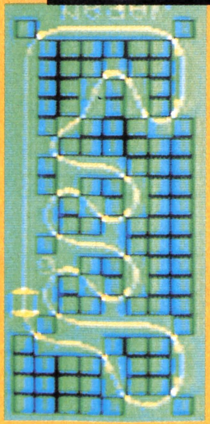
オープニング画面を見ればわかるように、1から3までのLEVELの選択のほかに、EDITというモードがある。そうなのだ!! 自分で思いのままのコースが作れるんだ!! (やーい、ファミコンめ、まいったか。しかし、エキサイトバイクにはEDITモードがあったか。ヤ、ヤバイ……)。コースの作り方はマス目の中へストレートコースやカーブの一部を埋めこんでゆくだけでカンタン、といいたいが、慣れないとちょっとめんどうくさい。コースの作り方の制限が少し複雑だからなんだ。じつに残念に思ったのは「クロスができないっ!!」ことで、コースを作ったあとのテストドライビングでNGが出てしまうんだ。これには正直いって、ガッカリしてしまったが、気をとり直して「Beep」コースを作ってみた。「全然似てないぞ」なんて笑わないでおくれ。これでもそうとう苦しんだんだから。ヘアピンが7ヵ所の、けっこう激しいコースで、2周するのに200秒をきったらなかなかの腕(うで)だ(レコードタイムは999・9秒とプリセットされているので、何秒かかってゴールインしてもレ



▶「Beep」コース制作中。コースの一部を選べ。

◀ここまでは快調。キョーフのヘアピンの嵐が待ってるぞ。

▶ヘトヘトになってのゴールイン。ふう、つかれた!!



◀これがBeepコースだ。

コードになるのはウレシイ。
1度試すと「TRY AGAIN?」のメッセージが出るから、何度もチャレンジして記録を更新できるよう、がんばってみてくれたまえ。

## レースの楽しみ方

よくあるアクションゲームだと「○万点いったぜ」とか「△面までいったんだ」とかいう自慢しかできないが、GPワールドではじつにさまざまな楽しみ方ができる。その一部をあげてみると——。

**(1) ハイスコア狙い**

ある距離を走るとカウントされる（タクシーの料金みたい）のだが、そのときの速度によってカウントされる得点がちがい、100km／hより遅いと10点ごとなのに、300km／hだと40点ごとだ。だから、できるだけ速く（無駄なブレーキは使わない）走ればよい。また、1台追いぬくと100点が加算されるので、視界に入った車は必ずぬくこと。LEVEL3にすれば、面白いように追いぬくことができる。クラッシュにはくれぐれも要注意!!

**(2) レコードタイム狙い**

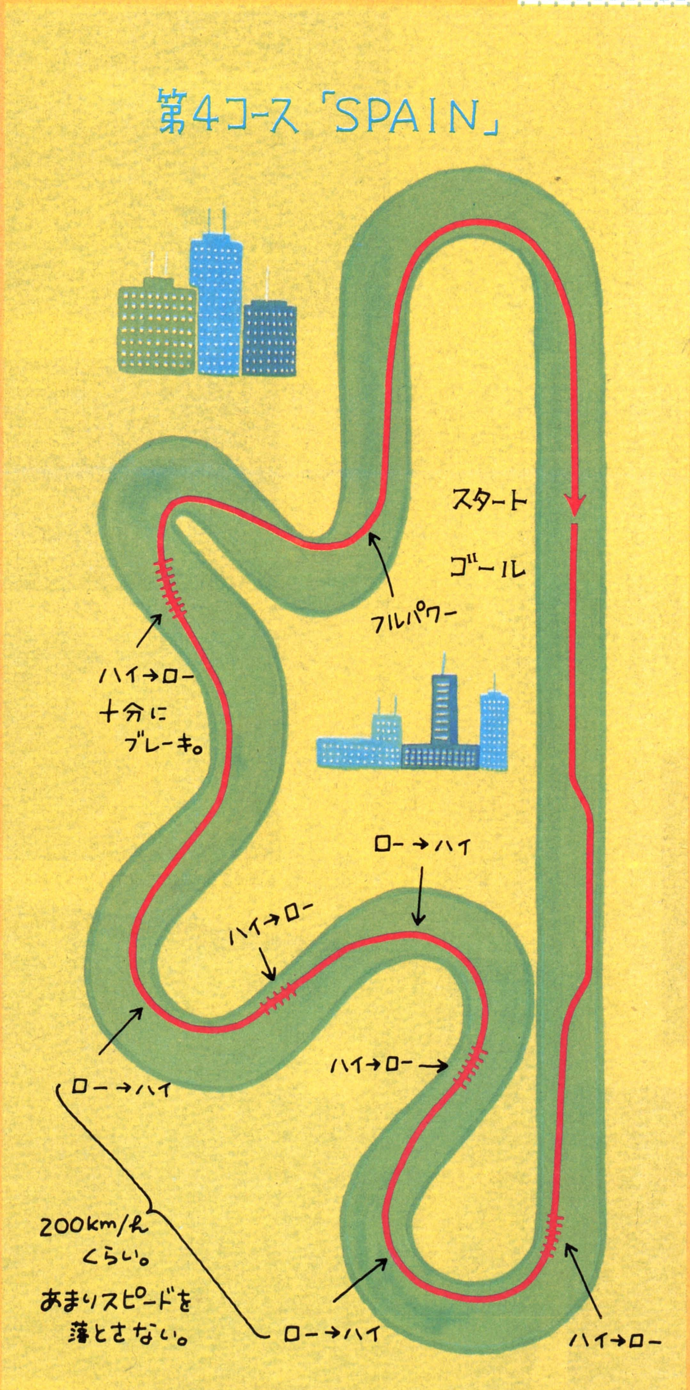
もうなにも考えずに、アクセルボタンに置いた指の力をゆるめずに、走りまくるっきゃない。そのためにはコースをよく知り、カーブや先行車について十分研究することが必要だ。素直なコースよりも、曲がりくねった複雑なコースで競ったほうがハプニングがあって面白いだろう。

**(3) 1コースで何台ぬけるか?**

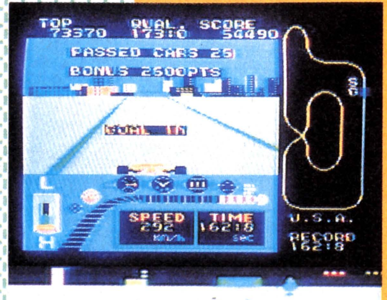
当然LEVEL3から始める。基本的には「速く走る」のだが、べつに青筋立ててムキに走る必要はない。先行車があるときだけ速く走ればよいのだ。できるだけ直線でぬくようにしよう。クラッシュするとぬかれて、元も子もなくなるから用心深く走ろう。

このほかにも、何回クラッシュしてゴールインできるか、制限時間ギリギリに走る（要するにラリーですね。同着のときは得点の高いほうを勝ちにするとか）、などいろいろ考えられる。

BEEPER諸君も新しいゲーム方法をぜひとも考えてみてくれたまえ。




▼U.S.A.ならば30台はぬきたいね。まだまだ。



▲「こーするとこーなる」。クラッシュの経過とてんまつ。

さてさて、この「GPワールド」、画面がイマイチ、といわれることもあるセガのゲームのなかでは、よくできたほうだと思う。リアルなメーター類はムード満点!! ただし、300km／h以上が出せないのは不満がつのる。また、タイヤのホールドがよすぎる感があり、スリップを利用したテクが使いづらいのはちょっと気になった。とはいえ、EDITができるのはたいへん大きな魅力だ。これでクロスができれば、申し分ないんだけど……。

BEEPER諸君も、新しいコースをたくさん作って運転技術の向上に努めてほしいものだ。これで自動車の免許もバッチリかな?

▲やったね。ギリギリでレコードだ。

SEGA GAME WORLD

# 浮遊大陸に闘いを挑め！

# スターフォース

暗黒の浮遊大陸との闘いが始まる。人々が最後の期待をかけるファイナルスターが、いま飛びたつ！

[セガ ©テーカン／©セガ]セガSC・SGシリーズ

文／SHOTAN・I

つ、つ、ついに、あのスターフォースが家庭でも楽しめるようになった！

これは「ゼビウス」タイプのゲーム。自機ファイナルスターは3連射のフォースビームが発射でき、しかも空中、地上の敵をひとつのビームで破壊できるんだ（こりゃー、カクメーもんだ）。それに、地上物は絶対に攻撃してこないから、初心者でもラクーに楽しめるんだ。

もちろん、流行の隠れキャラもたくさんあるよ。

さあ、浮遊大陸「ゴーデス」との長き戦いにピリオドを打て！　発進せよ。ファイナルスター!!

## まず敵を知ろう

スターフォースには空中に14種の敵機が出現する。それぞれに独自の攻撃パターンがあるから、その動きをしっかりつかもう！

まず、ガリ編隊。こいつは蛇行しながら飛んでくる。

ティッタは、ファイナルスターの横で急速反転して真正面から向かってくるから、早めにやっつけておこう。

エトリは、ひんぱんに向きを変えて進んでくるけど、旧式なので方向転換に時間がかかる。そのときをねらおう。

フェラーは、直進しながら弾を撃ってくる。カーレース感覚で弾をよけながら、それ、連射だ！

そして、そのあとにラリオスの出現である。まず、コアが出てきて、そのあと、コアに向かって四方から部品が飛んでくるんだ。8発で破壊できるはずだよ。

ラリオスのあと、パーサーを護送しているカルデロンの出現。パーサーを救出して合体すると、ビーム速度と上下スピードが上がるんだ。そこでBGMが変わるんだけど、ボクはこのBGMが大好きなんだよね。

なーんて関係のないことをいっていると、メーウスが現れた。こいつはファイナルスターの真横まで来ると突っこんでくる、イヤラシイ奴なんだ。出現と同時に撃てばなんてことないはずだ。もし逃したら、上手にかわそう。

リーバは、円を描いて飛んでくる。画面下に逃げてくれないから、ボクは嫌いだ。でも休まず弾を撃ってくるわけじゃないから、案外ラクに全滅できると思うよ。あっ、そうそう、ガリやリーバはファイナルスターの反対側から出てくるんだ。

ガリと同じ動きをするジラールは、たくさん撃ちこまないと破壊できないけど、破壊すると敵機を一網打尽にできるんだ。得点は1000点だけどね。

ネイラは、画面上部にいると下部から攻めてくる。破壊するのもいいけど、早めに逃げるのもテクニックですよ、諸君。

▲ゴーデスへ向かうファイナルスターの勇姿。

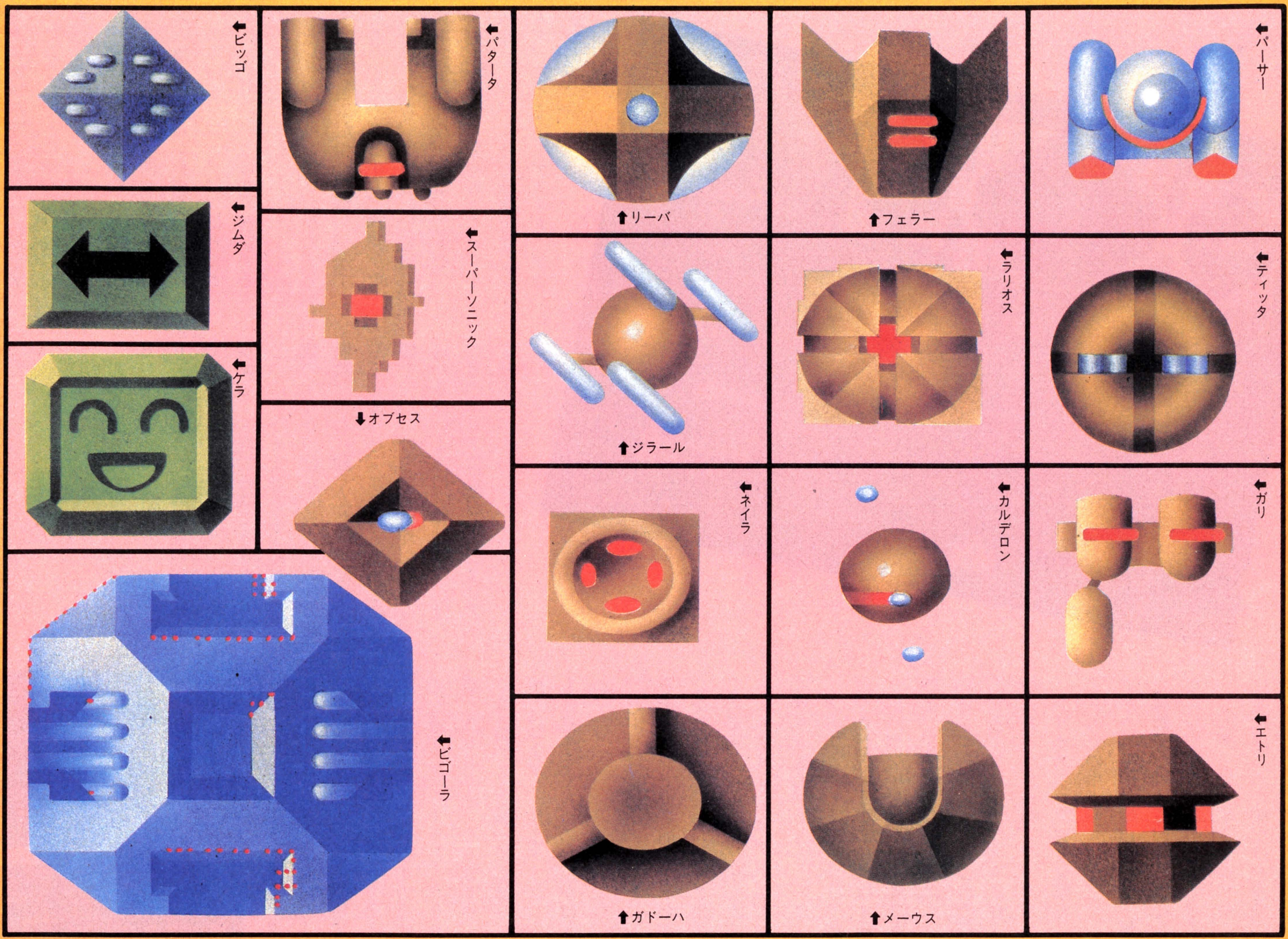
▲画面左側のⒽがウワサの「ヒドン」。

▲オブセスのコアに8発撃ちこんで……。

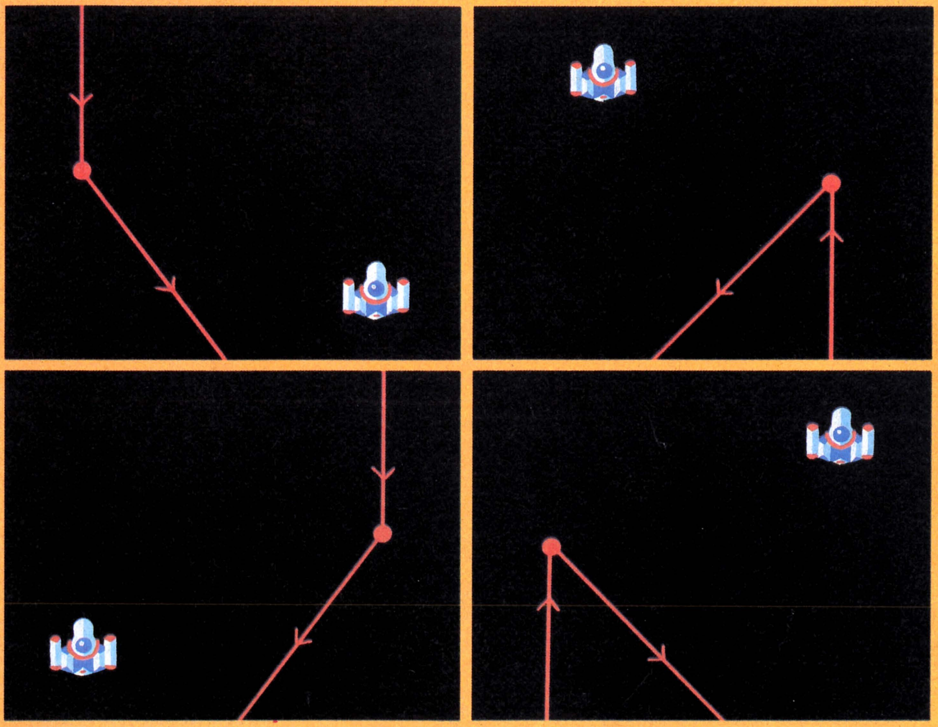
▲パーサー合体後のファイナルスター。

▲カルデロンを撃ち、パーサーを助けろ！

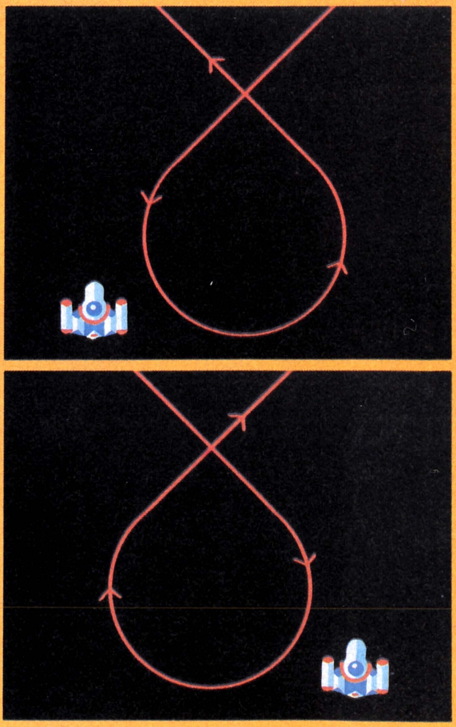
▲合体要塞「ラリオス」。




▼ネイラの動き



▼リーバの動き



ガドーハは、波線飛行しながら、0～3発弾を撃ってくる。弾を撃っていないときにやっつけるのが手だね。

パタータは、開いたときに撃つと高得点。だが、開くと弾をバカスカ撃ってくるから注意しよう。

スーパーソニックは、ほとんどギ○ス○リ○。とにかく連射あるのみ！

そして、一番手強い（てごわ）のがオブセス。撃つとふたつに分裂し、残すと追ってくる。しかも、時間がたつと早くなる。攻略法としては、真下に下がりながら撃つことだ。

地上物には、要塞（ようさい）ビゴーラ、小基地ビッゴ、4発で破壊可能なジムダ、そしてボーナス・ターゲットがある。

▼アルファターゲット！　さて、どっちに動くかな？

## ボーナス点をねらえ！

敵機をあるていどやっつけると、BGMが変わり、各エリア（$A$（アルファ）・$B$（ベータ）・$\Gamma$（ガンマ）など合計24ある）の守り神であるアルファ・ターゲットが出現する。8発で破壊できるという、じつにチャチな神さまなんだ。点数の100の位（くらい）が奇数（きすう）だと左へ、偶数（ぐうすう）だと右へ動くんだ。一度逃がしてしまうと、またあるていど敵機をやっつけないと現れないから、逃がさないように！　破壊すればつぎのエリアに進めるよ（エリアクリア）。

地上に点在するボーナス・ターゲットは、できるだけ破壊しよう。エリアクリアするまでに出現するすべてのボーナスを破壊すると、[B]、[b]それぞれナント1万点！　でも逃がしてしまうと、5000点、3000点、2000点、1000点、0と減ってしまう。敵機だけでなく、地上ターゲットにも注意するぐらいの余裕（よゆう）がほしいね。

ヒドンは、地上にかくされている・・・・ターゲット（名前の由来（ゆらい）わかったかな!?）。1発撃ちこむと出現するのである。完全に出現したら、もう1発撃ちこんで2000点ボーナスをもらおう。

エリアが進むと、[?]マークのマジッカが現れる。こいつは4発撃つとひっくり返るんだ。無得点だけど、8個のうちの1個に入っているニコちゃんマーク（ケラ）を出すと、ファイナルスターが1機増えちゃうもんね。ヤッタネ！

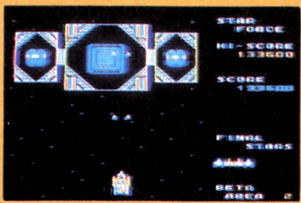
ラリオスのコアに8発撃ちこむと5万点のボーナス。ただし、コアが光ってから撃たないと、撃った弾数分だけ多く撃ちこまなきゃならなくなる。ご用心ですぞ！。

ジムダ・ステギ（ジムダが2列に並ぶ地）の片側だけを連続15個撃つと、ぶっ飛び8万点のボーナス。でも、残したり、もう一方側を撃ってしまうと、あらたに15個撃たなければならなくなるよ。

さて、ある地点には、ゴーデスの正体を表している謎（なぞ）の金面が隠されている。この金面を破壊すると、ナ、ナントびっくり100万点ボーナス！　運よく金面を出した君（きみ）、どこをどうしたら出たかを書いて、BEEP編集室気付SHOTANまで手紙ヨロシク！

## 価値（かち）あるゲーム

と、まあこんなところで内容説明は終わりにしておこう。スクロールがちょっとあらいのが気になったけど、ほとんどビデオゲーム版そっくりなのには驚いた。こいつは、まったく素晴らしいデキのゲームである。それに、初心者から上級者まで楽しめるところがじつにうれしい。とにかく、プレイする価値のあるゲームだ。


▲エリア2のアルファターゲット。

▲ボーナスターゲットを撃てば、2万点！

▲マジックを撃つ。ケラはどこだ!?

▲手強いオブセス。左右に動くな！

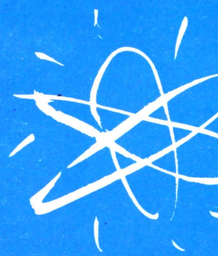
▶直角に曲がるメーウスなんてきらいだ！

▲ジムダ・ステギとガドーハ。

▼早撃ちが決め手の8万点ボーナス。

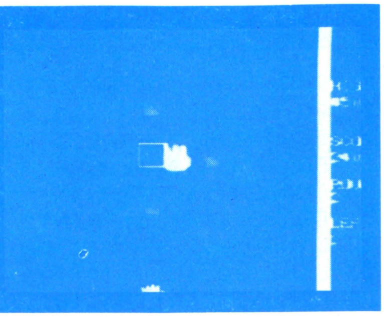
▲宇宙ステーション、そして、さばくが待ちうける！

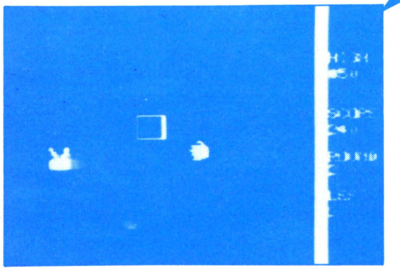
# ゲーム・プログラム



# GU グー

（セガ第1回プログラムコンテスト
一般の部
第1位入賞作品）





京都府亀岡市 **井水 章人**（16歳）

〈BASIC LEVELⅢB(RAM32KB)用〉

**たくさんの応募作のなかから、みごとに一般の部第1位の栄冠をつかんだユニークなゲーム。隠れテクニックだってあるらしいよ。**

## ゲームの内容と遊び方

プログラムをLOADしてRUNすると、マシン語を書きこみますので、少し待ってください。しばらくすると、タイトル画面が表示されます。SPACEキーかトリガ・ボタンで、ゲームがスタートします。

ゲームの内容は、グーでチョキをはじいて、パーをやっつけるものです。

プレイヤーはグーを操作します。ジョイスティックまたは、[F][V][;][:]キーで上下左右に移動します。

チョキはふつうランダムに動いていますが、グーに体当たりされるとはじかれて、一定の方向に高速移動を始めます。この状態のチョキをパーに当てると、パーをやっつけることができます。ときたま、はじかれた状態でないのにパーをやっつけることがあります。グーは動きながら当たらないと、はじくことはできません。

パーは、はじめに千匹いて、やっつけた数が千匹以下のときは、やっつけるとすぐに中央の四角形のなかから新しいパーが出現します。4匹をこえると、それ以上現れません。

パーをやっつけると、板が出現します。取れば40ポイントです。板を10枚集めると、ボーナスゲームに進みます。

パーのほかに、敵はブージユオトというのがいます。これは3面目から出現し、1面ごとにひとつずつ、最高11個まで増えます。これが板に触れると、板を消してしまいます。

ボーナスゲームは、コンピュータを相手にジャンケンをするだけです。まず画面中段に、グー、チョキ、パーが並んでいますから、そのなかからひとつ選んでください。つぎに下段にあるグーを、ジョイスティックまたは[:][;]キーで左右に移動させ、選んだものの下まで動かします。そしてトリガ・ボタン、またはSPACEキーを押すと、敵の手が表示されます。あなたが勝てば1000ポイント、アイコなら500ポイント、負けると0ポイントです。

パーをすべてたおすと、ラウンド・クリア。LEFTが0になると、ゲーム・オーバーです。

・じつはボーナスゲームに進むのには、10枚板を集めるほかに方法があります。ま、それは自分で研究してください。

## 入力時の注意

このプログラムは、ベーシックとマシン語でできています。そのため、リストの半分以上がデータ文ですので、打ちこむときは十分注意してください。とくに、157行からは、マシン語のデータですので、ひとつでも打ちまちがえがあると暴走します。慎重（しんちょう）に打ちこんでください。

## GU SEGA BASIC LEVELⅢB ① BLOCK

```
1 A=RND(-1):DIMOT(95)
2 POKE&H9410,15:SCREEN2,1:COLOR1,15:CLS:SCREEN,2
3 CURSOR44,92:PRINTCHR$(17);"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ";CHR$(16)
4 FORA=101TO110:READA$
5 PATTERNC#A,A$:NEXT
6 FORA=0TO59:READA$
7 PATTERNS#A,A$:NEXT
8 FORA=-4608TO-4433:READA$
9 POKEA,VAL("&H"+A$):NEXT
10 FORA=-4096TO-3297:READA$
11 POKEA,VAL("&H"+A$):NEXT
12 FORA=-2048TO-1057:READA$
13 POKEA,VAL("&H"+A$):NEXT
14 FORA=-256TO-213:READS
15 POKEA,S:NEXT
```

```
16 FORA=-64TO-1:READA$
17 POKEA,VAL("&H"+A$):NEXT
18 FORA=0TO95:READOT(A):NEXT
19 POKE&H9410,1:SCREEN2,2:COLOR8,1:CLS:MAG1
20 CURSOR114,27:PRINT"efghi
21 CURSOR114,35:PRINT"jklmn
22 LINE(10,25)-(245,25),9
23 LINE(10,45)-(245,45),9
24 COLOR3:SPRITE0,(81,61),0,11:CURSOR97,69:PRINT"･････ ｸﾞｰ
25 SPRITE1,(81,83),16,5:CURSOR97,91:PRINT"･････ ﾁｮｷ
26 SPRITE2,(81,105),32,7:CURSOR97,113:PRINT"･････ ｲﾀ 40pts
27 SPRITE3,(81,127),24,12:CURSOR97,135:PRINT"･････ ﾊﾟｰ 10pts
28 SPRITE4,(81,149),48,10:CURSOR97,157:PRINT"･････ ﾌﾞｰｼﾞｭｵﾄ
29 IFSTRIG(1)ORINKEY$=" "THEN31
30 GOTO29
31 OO=2:KM=32:BU=0
32 SC=0:RO=1:LE=3:MZ=0:IT=0
33 POKE&H9410,1:SCREEN 1:CLS:COLOR10,1:CURSOR14,11:PRINT"GAME START
34 SCREEN,1:RESTORE303:GOSUB101
35 POKE&HEF20,8
36 SCREEN 1:CLS:COLOR7,1:CURSOR15,11:PRINT "ROUND";RO:SCREEN2,1
37 POKE&HEF22,OO:POKE&HEF23,256/KM:POKE&HEF28,BU
38 CALL&HED00:POKE&HFFDF,RND(1)*256
39 POKE&H9410,5:COLOR1,1:CLS:MAG1:O1=0
40 LINE(0,0)-(7,191),5,BF
41 LINE(200,0)-(206,191),,BF
42 LINE(246,0)-(255,191),,BF
43 COLOR11:CURSOR208,38:PRINT"HIGH
44 CURSOR208,76:PRINT"SCORE
45 CURSOR208,106:PRINT"ROUND
46 CURSOR208,133:PRINT"LEFT
47 COLOR4:CURSOR202,49:PRINTHI
48 CURSOR202,87:PRINTSC
49 CURSOR202,115:PRINTRO
50 CURSOR202,144:PRINTLE
51 LINE(96,80)-(112,96),15,B
52 IFBU=0THEN56
53 A=80-INT(BU/2)*16:D=&HEF2A
54 FORS=1TOBU:POKED,A:D=D+4
55 SPRITES+6,(8,A),48,10:A=A+16:NEXT
56 SPRITE0,(96,176),0,11:SCREEN,2
57 SOUND1,OT(O1),15:O1=O1+1
58 IFO1=96THENO1=32
59 CALL&HF000
60 ONPEEK(-1)GOTO62,65,66,72,79
61 GOTO57
62 POKE-1,0
63 SOUND4,1,15:SOUND5,3,11:SOUND0
64 CALL&HF033:GOTO60
65 GOSUB94:GOTO57
66 GOSUB94:RO=RO+1
67 IFRO=2THENOO=OO+1:GOTO70
68 IFRO<14THENBU=BU+1:GOTO70
69 OO=OO+1+(OO=6)*5:KM=KM-1-(KM=10)*23
70 IFVPEEK(&H3B00)=80ANDVPEEK(&H3B01)=96THENGOSUB105
71 GOTO35
72 SOUND1,466,15:A=PEEK(&HEF02):FORS=1TO8
73 A=A+4+(A=12)*16:SPRITE0,,A
74 FORD=0TO50:NEXTD,S:SOUND0
75 LE=LE-1:IFLE=0THEN86
76 SOUND2,370,15:SOUND2,397,7:SOUND2,313,9
77 SOUND2,,7:SOUND2,232,11
78 GOSUB137:GOTO37
```

◐ウイングマンでポドリムスへ行くための乗りものは、原作を知らなくても、屋上で壁を見れば「どこへでも行ける乗りもの"ウイナア"」というらくがきがあるよ。(岐阜県・井ノ下豊)

## GU SEGA BASIC LEVEL IIIB　3 BLOCK

```
79 SC=SC+40:GOSUB99:SPRITE6,,255
80 SOUND3,260,1:SOUND3,1000,15:FORA=0TO5:NEXT
81 SOUND3,,13:SOUND3,,6:FORA=0TO4:NEXT
82 SOUND3,824,10:SOUND3,1044,12:FORA=0TO2:NEXT
83 SOUND0:POKE&HEF24,0
84 IT=IT+1:IFIT=10THENIT=0:GOSUB105:GOTO37
85 GOTO57
86 BLINE(208,144)-(243,151),4,BF
87 CURSOR202,144:PRINT0
88 COLOR8:CURSOR50,120:PRINTCHR$(17);"GAME OVER";CHR$(16)
89 IFSC>HITHENHI=SC
90 RESTORE307:GOSUB101:A=0
91 IFSTRIG(1)ORINKEY$=" "THEN31
92 A=A+1:IFA=100THEN19
93 GOTO91
94 SC=SC+10:GOSUB99
95 SOUND1,475,5:SOUND1,500,3
96 SOUND1,225,2:SOUND1,285,11:FORA=0TO9:NEXT
97 SOUND1,270,14:FOR A=0TO4:NEXT
98 SOUND0:RETURN
99 BLINE(208,87)-(243,94),4,BF
100 CURSOR202,87:PRINTSC:RETURN
101 READA,J:FORS=1TOA:READD,F,G
102 SOUND1,D,15:SOUND2,F,15
103 FORH=1TOG*J:NEXTH,S:SOUND0
104 FORA=0TO100:NEXT:RETURN
105 RESTORE305:GOSUB101
106 CURSOR74,132:COLOR10:PRINT"GOOD LUCK!
107 FORA=1TO5:POKE&HEF5A,0
108 CALL&HEE8E:FORS=0TO20:NEXT:POKE&HEF5A,24
109 CALL&HEE8E:SOUND1,225,14
110 FORS=0TO8:NEXT:SOUND1,135,5
111 SOUND1,1000:SOUND0:FORS=0TO20:NEXTS,A
112 CLS:MAG3:LE=LE+1
113 POKE&H9410,1:SCREEN1:CLS:COLOR5:CURSOR14,11:PRINT"BONUS GAME":SCREEN2,1
114 FORA=0TO200:NEXT:CLS
115 CURSOR68,4:PRINTCHR$(17);"BONUS GAME
116 LINE(112,37)-(143,70),3,BF
117 SPRITE31,(71,84),0,9
118 SPRITE30,(112,84),16,9
119 SPRITE29,(153,84),24,9
120 GC=1:SPRITE28,(112,122),0,11
121 PC=INT(RND(1)*3):SCREEN ,2
122 SPRITE27,(112,38),PC*9+7,3
123 GC=GC+((STICK(1)=7ORINKEY$=";")AND GC<>0)-((STICK(1)=3ORINKEY$=":")AND G
C<>2)
124 SPRITE28,(GC*41+71,122)
125 IFSTRIG(1)ORINKEY$=" "THEN127
126 GOTO123
127 COLOR6:CURSOR56,72:PRINT"ｼﾞｬﾝ ";
128 BEEP:FORA=0TO100:NEXT
129 PRINT"ｹﾝ ";:BEEP:FORA=0TO100:NEXT
130 PRINT"ﾎﾟﾝ!!":SOUND5,3,15:FORA=0TO70:NEXT
131 BLINE(112,37)-(143,70),,BF
132 IF(GC=0ANDPC=1)OR(GC=1ANDPC=2)OR(GC=2ANDPC=0)THENSC=SC+1000:A$="ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁ
    1000pts
133 IF(GC=0ANDPC=0)OR(GC=1ANDPC=1)OR(GC=2ANDPC=2)THENSC=SC+500:A$="ｱｲｺ      5
00pts
134 IF(GC=0ANDPC=2)OR(GC=1ANDPC=0)OR(GC=2ANDPC=1)THENA$="ｱﾅﾀ ﾉ ﾏｹ     NO BONU
S
135 COLOR5:CURSOR8,169:PRINTA$;CHR$(16)
136 FORA=0TO500:NEXT
137 SOUND0:SCREEN1:CLS:CURSOR15,11:PRINT"READY !!":SCREEN2,1:RETURN
```

◑わが町につい最近まで残っていた、あの幻の名作「NOVA2001」がついになくなってしまった。これであのマイナーゲームとも2度と会えないだろう。「NOVA2001」よ永遠に。(栃木県・NANMO)

```
138 REM ｷｬﾗｸﾀ DATA ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
139 DATA 7CE4C08080808080,FCFCFC7C7C7C3C00,1090909090901010,040C0C0C0C0C0C0C
140 DATA E0F0F0F0F0F0F0F0,9C80808080C0E47C,FCFC7C7C7CFCFCFC,1090909090989C0C
141 DATA 0C0C0C0C0C1C3CFC,F0F0F0F0F0F0F0E0
142 DATA 0000010D6F7F7F7F,7F7F3F3F1F1F0000,000080B0F0F0F4F6,F6FEFCF8F0E00000
143 DATA 0000070F1F3F7F6F,6F2F0F0F0D010000,0000F8F8FCFCFEFE,FEFEFEF6B0800000
144 DATA 000103001F1F0F3F,3F0F1F1F070F0F00,00C0E070F8FCFCFC,FCFCFCFCFCF0C000
145 DATA 00030F3F3F3F3F3F,3F3F3F1F0E070300,00F0F0E0F8F8F0FC,FCF0F8F800C08000
146 DATA 0E0E0E0E0E0E0E0E,1F3F3F3F3F3F3F1F,7070707070707070,F8FCFCFCFCFCFCF8
147 DATA 3838381C1C1E0E0E,1F3F3F3F3F3F3F1F,1C1C1C3838787070,F8FCFCFCFCFCFCF8
148 DATA 010D0D6D6D6D6D6D,7F7F7F7F3F3F1F1F,8080B0B0B0B0B0B6,F6F6F6FEFEFCF8F0
149 DATA 0000010D0D6D6D6D,7F7F7F7F3F3F1F1F,00008080B0B0B0B6,F6F6F6FEFEFCF8F0
150 DATA 00007FFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFF7F0000,0000FEFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFE0000
151 DATA 001F1F1F1F1F1F1F,1F1F1F1F1F1F1F00,0000E0F8F8F8F8F8,F8F8F8F8F8E00000
152 DATA 0101010101010101,0101010101010101,8080808080808080,8080808080808080
153 DATA 0000071F1F1F1F1F,1F1F1F1F1F070000,00F8F8F8F8F8F8F8,F8F8F8F8F8F8F800
154 DATA 0103FFB6B6B6B6B6,B6B6B6B6B6FF0301,80C0FFDBDBDBDBDB,DBDBDBDBDBFFC080
155 DATA 0103FFDBDBDBDBDB,DBDBDBDBDBFF0301,80C0FF6D6D6D6D6D,6D6D6D6D6DFFC080
156 DATA 0103FFEDEDEDEDED,EDEDEDEDEDFF0301,80C0FFB7B7B7B7B7,B7B7B7B7B7FFC080
157 REM EE00 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
158 DATA 21,B0,60,22,00,EF,21,02,EF,36,00,00,00,00,00,00
159 DATA 00,23,36,01,21,50,60,22,04,EF,00,00,00,00,00,00
160 DATA 21,08,EF,3E,00,00,00,00,36,01,23,36,10,23,77,23
161 DATA 36,50,23,36,60,23,36,00,23,00,00,00,00,00,3C,FE
162 DATA 04,C2,28,EE,00,00,00,00,00,3A,20,EF,FE,04,D2,6A
163 DATA EE,57,3E,04,21,08,EF,92,36,00,23,23,23,23,23,23
164 DATA 3D,C2,58,EE,00,00,00,00,00,00,21,24,EF,36,00,00
165 DATA 00,00,00,00,16,0C,21,2B,EF,36,08,23,36,30,23,36
166 DATA 00,23,23,15,C2,79,EE,00,00,00,00,00,00,C9,21,01
167 DATA 3B,3A,5A,EF,0E,06,CD,E2,FF,CD,EF,FF,0D,C8,23,23
168 DATA 23,23,C3,96,EE,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
169 REM F000 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
170 DATA 00,00,00,00,00,00,21,FF,FF,36,00,2A,00,EF,C3,B8
171 DATA FB,3E,0F,D3,DE,DB,DC,00,00,00,CB,47,CA,00,F8,CB
172 DATA 4F,CA,15,F8,CB,57,CA,2C,F8,CB,5F,CA,41,F8,00,00
173 DATA 00,00,00,00,21,03,EF,35,C2,DE,F8,CD,C4,FF,D6,20
174 DATA DC,0B,F9,D6,20,DC,12,F9,D6,20,DC,19,F9,D6,20,DC
175 DATA 20,F9,D6,20,DC,27,F9,D6,20,DC,2E,F9,D6,20,DC,35
176 DATA F9,D6,20,DC,3C,F9,00,00,00,00,2A,04,EF,09,CD,43
177 DATA F9,3D,CA,A7,F0,22,04,EF,54,5D,00,00,00,3A,07,EF
178 DATA D6,10,CA,77,F9,06,10,21,03,EF,34,21,03,3B,CD,E2
179 DATA FF,7B,CD,F0,FF,7A,CD,F0,FF,78,CD,F0,FF,32,07,EF
180 DATA 3E,05,CD,F4,FF,00,00,00,DD,21,08,EF,11,07,3B,21
181 DATA 21,EF,36,04,DD,35,00,C2,78,F1,DD,35,01,CC,53,FA
182 DATA DD,7E,02,3C,3D,CA,1C,FA,3D,CA,25,FA,3D,CA,2E,FA
183 DATA 3D,CA,37,FA,DD,6E,03,DD,66,04,09,CD,43,F9,00,00
184 DATA 00,00,00,00,3D,CA,00,FA,DD,7E,05,D6,18,CA,FB,F9
185 DATA 06,18,00,00,00,00,00,00,EB,CD,E2,FF,7B,CD,F0,FF
186 REM F100 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
187 DATA 7A,CD,F0,FF,78,CD,F0,FF,3E,0C,CD,F1,FF,EB,DD,70
188 DATA 05,DD,75,03,DD,74,04,00,00,00,00,00,00,3A,00,EF
189 DATA 95,C6,0B,DA,31,F1,D6,19,D2,45,F1,00,00,00,00,00
190 DATA 00,3A,01,EF,94,C6,0B,DA,F2,F9,D6,17,DA,F2,F9,00
191 DATA 00,00,00,00,00,3A,04,EF,95,C6,0B,DA,59,F1,D6,19
192 DATA D2,78,F1,00,00,00,00,00,00,3A,05,EF,94,C6,0C,DA
193 DATA 6D,F1,D6,19,D2,78,F1,00,00,00,00,00,00,3A,03,EF
194 DATA FE,01,C2,7D,F9,00,00,00,DD,34,00,DD,23,DD,23,DD
195 DATA 23,DD,23,DD,23,DD,23,13,13,13,13,21,21,EF,35,C2
196 DATA B4,F0,00,00,00,00,00,00,3A,24,EF,3D,00,C2,FB,F1
197 DATA 2A,25,EF,00,00,00,00,00,00,3A,00,EF,95,C6,0D,DA
198 DATA BD,F1,D6,1B,D2,D1,F1,00,00,00,00,00,00,3A,01,EF
199 DATA 94,C6,0D,DA,C8,FA,D6,1B,DA,C8,FA,00,00,00,00,00
200 DATA 00,3A,27,EF,C6,04,FE,30,CC,D1,FA,47,00,00,00,54
```

◑前月号の「プロ野球ペナントレース――」で、広島が5位とはけしからん!!（長崎市・村井保之）

## GU SEGA BASIC LEVELⅢB 5 BLOCK

◑3月号にのっていたキャプテン・フォックス大先生、サインしてください!!(千葉市・キャプラン・フォックスmkⅡ) Captain Fox

```
201 DATA 5D,21,17,3B,CD,E2,FF,7B,CD,F0,FF,7A,CD,F0,FF,78
202 DATA CD,F0,FF,32,27,EF,3E,07,CD,F1,FF,00,00,00,00,00
203 REM F200 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
204 DATA 00,DD,21,2A,EF,3A,28,EF,32,29,EF,FE,00,CA,04,F3
205 DATA 11,1B,3B,00,00,00,00,00,00,DD,66,01,DD,6E,00,CD
206 DATA C4,FF,06,01,04,D6,40,D2,24,F2,00,00,00,00,00,DD
207 DATA 4E,02,DD,7E,03,FE,01,CA,D7,FA,C3,58,FB,00,00,00
208 DATA 00,00,00,7C,FE,08,DA,10,FB,FE,B9,D2,10,FB,00,00
209 DATA 00,00,00,00,00,00,00,EB,CD,E2,FF,7B,CD,F0,FF,7A
210 DATA CD,F0,FF,78,CD,F0,FF,3E,0A,CD,F1,FF,EB,DD,74,01
211 DATA DD,70,02,DD,75,00,00,00,00,3A,00,EF,95,C6,0B,DA
212 DATA 8D,F2,D6,17,D2,A1,F2,00,00,00,00,00,00,3A,01,EF
213 DATA 94,C6,0D,DA,F2,F9,D6,1B,DA,F2,F9,00,00,00,00,00
214 DATA 00,3A,04,EF,95,C6,0D,DA,B5,F2,D6,1B,D2,C9,F2,00
215 DATA 00,00,00,00,00,3A,05,EF,94,C6,0B,DA,31,FB,D6,17
216 DATA DA,31,FB,00,00,00,00,00,00,3A,25,EF,95,C6,0A,DA
217 DATA DD,F2,D6,15,D2,F1,F2,00,00,00,00,00,00,3A,26,EF
218 DATA 94,C6,0C,DA,3F,FB,D6,19,DA,3F,FB,00,00,00,00,00
219 DATA 00,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,13,13,13,13,21,29,EF
220 REM F300 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
221 DATA 35,C2,19,F2,3A,28,EF,FE,08,D0,21,3D,3B,CD,E2,FF
222 DATA 3E,C0,CD,F1,FF,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
223 REM F800 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
224 DATA 3E,00,32,02,EF,3E,FC,85,D2,CC,F8,6F,C3,55,F8,00
225 DATA 00,00,00,00,00,3E,04,32,02,EF,3E,04,85,FE,B4,CA
226 DATA CC,F8,6F,C3,55,F8,00,00,00,00,00,00,3E,08,32,02
227 DATA EF,3E,FC,84,FE,04,CA,CC,F8,67,C3,55,F8,00,00,00
228 DATA 00,3E,0C,32,02,EF,3E,04,84,FE,BC,CA,CC,F8,67,00
229 DATA 00,00,00,00,00,22,00,EF,44,4D,21,FF,3A,CD,E2,FF
230 DATA 79,CD,F0,FF,78,CD,F0,FF,3A,02,EF,CD,F2,FF,3E,0B
231 DATA CD,F0,FF,00,00,00,00,00,00,3A,04,EF,91,C6,0D,DA
232 DATA 8D,F8,D6,1B,D2,33,F0,00,00,00,00,00,00,3A,05,EF
233 DATA 90,C6,0B,DA,A1,F8,D6,17,D2,33,F0,00,00,00,00,00
234 DATA 00,21,03,EF,36,18,3A,02,EF,C6,04,16,00,D6,04,CA
235 DATA BC,F8,14,C3,AD,F8,00,00,00,00,00,00,21,06,EF,72
236 DATA 21,FF,FF,36,01,C9,00,00,00,00,00,00,3A,02,EF,21
237 DATA 01,3B,CD,E2,FF,CD,EF,FF,C3,33,F0,00,00,00,2A,04
238 DATA EF,3A,06,EF,3C,3D,CC,0B,F9,3D,CC,12,F9,3D,CC,19
239 DATA F9,3D,CC,20,F9,09,09,00,00,54,5D,CD,43,F9,3D,CA
240 REM &HF900 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
241 DATA 62,F9,06,14,22,04,EF,C3,8B,F0,00,01,FC,FF,C9,00
242 DATA 00,00,01,04,00,C9,00,00,00,01,00,FC,C9,00,00,00
243 DATA 01,00,04,C9,00,00,00,01,FE,FD,C9,00,00,00,01,FE
244 DATA 01,C9,00,00,00,01,02,FE,C9,00,00,00,01,02,02,C9
245 DATA 00,00,00,3E,B0,BD,DA,5B,F9,3E,B8,BC,DA,5B,F9,3E
246 DATA 07,BC,D2,5B,F9,3E,00,C9,00,00,00,21,03,EF,34,3E
247 DATA 01,C9,21,03,EF,35,21,06,EF,CB,46,CA,72,F9,35,C3
248 DATA A7,F0,34,C3,A7,F0,00,06,14,C3,87,F0,00,DD,34,00
249 DATA 3A,20,EF,3D,CA,D0,F9,FE,04,DA,C3,F9,CD,A9,F9,DD
250 DATA 36,03,50,DD,36,04,60,DD,36,05,00,32,20,EF,21,FF
251 DATA FF,36,02,21,03,EF,36,01,C9,DD,6E,03,DD,64,04,22
252 DATA 25,EF,21,24,EF,36,01,21,27,EF,36,20,C9,00,00,00
253 DATA 00,00,00,DD,36,00,00,CD,DF,F9,CD,A9,F9,C3,9A,F9
254 DATA 21,FF,FF,36,03,CD,DF,F9,C9,00,00,00,00,00,00,EB
255 DATA CD,E2,FF,F5,3E,C0,CD,F2,FF,F1,EB,C9,00,00,00,00
256 DATA 00,00,21,FF,FF,36,04,C9,00,00,00,06,1C,C3,F8,F0
257 REM  FA00 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
258 DATA DD,CB,02,46,CA,13,FA,DD,35,02,21,03,EF,35,C3,C0
259 DATA F0,00,00,DD,34,02,C3,C0,F0,00,00,00,01,FF,FF,C3
260 DATA 3D,FA,00,00,00,01,01,00,C3,3D,FA,00,00,00,01,00
261 DATA FF,C3,3D,FA,00,00,00,01,00,01,00,00,00,21,00,00
262 DATA 3A,22,EF,09,3D,C2,43,FA,44,4D,C3,D4,F0,00,00,00
263 DATA 00,00,00,CD,C4,FF,06,00,21,23,EF,04,96,D2,5B,FA
```

## GU SEGA BASIC LEVELⅢB 6 BLOCK

```
264 DATA DD,70,01,00,00,00,00,00,00,DD,CB,02,4E,CA,86,FA
265 DATA DD,CB,02,8E,3A,00,EF,DD,96,03,D2,A0,FA,C3,96,FA
266 DATA 00,00,00,00,00,00,DD,CB,02,CE,3A,01,EF,DD,96,04
267 DATA D2,A0,FA,00,00,00,DD,CB,02,86,C3,A7,FA,00,00,00
268 DATA DD,CB,02,C6,00,00,00,CD,C4,FF,FE,50,DA,B3,FA,C9
269 DATA 00,00,00,DD,CB,02,46,CA,BE,FA,DD,35,02,C9,DD,34
270 DATA 02,C9,00,00,00,00,00,00,21,FF,FF,36,05,C9,00,00
271 DATA 00,3E,20,C9,00,00,00,7C,90,67,79,D6,04,FE,2C,CC
272 DATA EC,FA,47,C3,43,F2,00,00,00,00,00,00,3E,38,C9,00
273 DATA 00,00,00,00,00,7C,80,67,79,C6,04,FE,3C,CC,0A,FB
274 REM FB00 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
275 DATA 47,C3,43,F2,00,00,00,00,00,00,3E,30,C9,00,00,00
276 DATA DD,66,01,CD,1C,FB,C3,54,F2,00,00,00,DD,CB,03,46
277 DATA CA,2A,FB,DD,35,03,C9,00,00,00,DD,34,03,C9,00,00
278 DATA 00,21,03,EF,36,01,CD,8B,FB,C3,C9,F2,00,00,00,21
279 DATA 24,EF,36,00,21,17,3B,CD,E2,FF,3E,C0,CD,F1,FF,C3
280 DATA F1,F2,00,00,00,00,00,00,FE,02,CA,75,FB,FE,03,CA
281 DATA 68,FB,C3,F5,FA,00,00,00,7D,80,FE,B0,D2,82,FB,6F
282 DATA C3,F8,FA,00,00,7D,90,FE,B0,D2,82,FB,6F,C3,DA,FA
283 DATA 00,00,CD,1C,FB,41,C3,54,F2,00,00,DD,CB,03,4E,CA
284 DATA 9A,FB,DD,CB,03,8E,C3,A0,FB,00,DD,CB,03,CE,00,00
285 DATA CD,C4,FF,D6,80,DA,B0,FB,DD,CB,03,86,C9,00,00,00
286 DATA DD,CB,03,C6,C9,00,00,00,3E,0B,D3,DE,DB,DC,CB,57
287 DATA CA,00,F8,CB,5F,CA,15,F8,CB,77,CA,41,F8,3E,0A,D3
288 DATA DE,DB,DC,CB,77,CA,2C,F8,C3,11,F0,00,00,00,00,00
289 REM FF00 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
290 DATA 0,158,234,162,10,114,100,80,55,131,68,153,249,60,29,197,91,254,159,
118,52,64,250
291 DATA 64,22,218,190,247,40,121,69,131,38,234,16,251,241,192,203,52,245,23
0,67,239
292 DATA 00,00,00,00,E5,2A,E0,FF,3A,DF,FF,86,32,DF,FF,2D
293 DATA CC,DC,FF,22,E0,FF,E1,C9,00,00,00,00,2E,2B,C9,00
294 DATA 2B,FF,F5,7D,D3,BF,7C,EE,40,E6,3F,D3,BF,F1,C9,00
295 DATA 00,00,00,00,D3,BE,C9,00,00,00,00,00,DB,BE,C9,00
296 REM~ MUSIC DATA ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
297 DATA 165,165,165,165,60000,131,123,165,165,165,165,165,60000,131,123,165
298 DATA 165,60000,60000,175,220,262,208,165,123,60000,60000,220,220,175,175
,60000
299 DATA 262,220,60000,60000,330,262,262,60000,60000,440,60000,60000,330,330
,60000,60000
300 DATA 440,60000,330,330,330,330,330,330,440,440,330,330,330,330,330,330
301 DATA 330,440,440,349,60000,60000,349,349,349,440,440,440,440,349,349,600
00
302 DATA 440,60000,330,330,330,330,330,330,440,523,494,60000,440,440,440,440
303 DATA 18,12,330,440,2,294,392,2,60000,60000,2,440,294,2,415,220,2,294,311
,2,330,440,2,60000,60000,2
304 DATA 415,220,2,294,311,2,330,440,2,60000,659,2,60000,440,2,60000,659,2,6
0000,440,2,415,370,2,277,262,2,220,220,2
305 DATA 28,15,554,494,1,440,554,1,440,370,1,440,554,1,440,370,1,494,494,1,4
40,330,2,60000,60000,2,554,698,1,370,554,1,60000,60000,2,330,494,1,294,659,1
306 DATA 554,494,1,440,554,1,440,370,1,440,554,1,440,370,1,494,494,1,440,330
,2,659,587,1,554,784,1,440,880,1,440,440,1,440,880,1,440,440,1,554,740,1,587
,988,1
307 DATA 52,25,415,220,3,349,277,1,294,349,3,247,415,1,294,294,1,349,277,1,4
15,294,1,415,392,1,415,294,1,415,392,1,415,60000,1,440,294,1
308 DATA 60000,60000,1,330,415,1,330,220,1,330,415,1,330,220,1,415,330,1,247
,349,1,294,294,1,349,294,1,415,294,1,60000,60000,1,415,220,1,220,440,2,370,3
30,1
309 DATA 60000,440,1,60000,330,1,60000,440,1,60000,330,1,294,262,1,277,349,1
,330,440,1,440,247,1,330,587,1,440,466,1,330,370,1,60000,294,1,60000,220,1,6
0000,294,1,60000,220,1
310 DATA 60000,440,1,60000,330,1,60000,440,1,60000,330,1,294,262,1,277,349,1
,330,440,1,440,247,1,330,587,1,440,466,1,311,349,4
```

◑ロードランナーのフルーツの出し方で、敵を最初に殺した場所にフルーツが出る、と書いてあったけど、5人以上ロボットを殺して最初に金塊を取った場所に出る。(札幌市・矢野好規)

# 日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中！

月刊　5月号 480円

## Oh!PC

**特集：PC・ざ・ゲーム**

アクション／サウンド／拡張ゲームフィーチャー
ロールプレイ／シミュレーション／アドベンチャーのすべて

好評発売中！

季刊　第5号 480円

## Oh!HIT BIT

MSX、SMC & Video
MSXひょうきん
コンセプト
MSX用グラフィック
ツール

好評発売中！

月刊　5月号 480円

## Oh!MZ

**特集：システム&ツール**

ファイルコンバータ／16ビットボード用CP/M-86の移植
TAKE-DOS2000／X1簡易ディスクエディタ／パターンエースとデモエースの使い方

好評発売中！

隔月刊　第6号 580円

## Oh!16

**特集：触れて試す「エディタ」入門**

1歩進んだアマチュアプログラミング
リレーLANGUAGEシリーズ

好評発売中！

月刊　5月号 480円

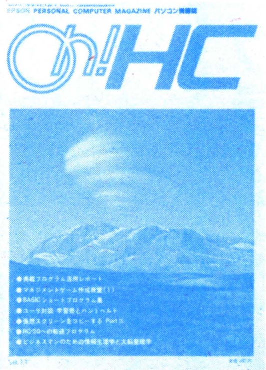
## Oh!FM

**特集1：プログラミング
テクニック**

**特集2：OS-9 SPECIAL
UTILITIES**

Modula-2／OS-9上でFLEXを走らせる　ほか

好評発売中！




季刊　第11号 480円

## Oh!HC

掲載プログラム活用レポート
マネジメントゲーム作成教室
BASICショートプログラム集
ユーザ対談 学習塾とハンドヘルド
仮想スクリーンをコピーする
RC-20への転送プログラム

好評発売中！

季刊　第6号 480円

## Oh!PASOPIA

**特集1：16BXをみる**

パソピアビジネスレポート

**特集2：パソピア
オリジナルゲーム
オンパレード**

好評発売中！

月刊　6月号 580円

## 月刊 情報処理試験

**特集1：59年試験徹底分析 FORTRANはこうやれば必ず解ける**

**特集2：59年試験徹底分析 1種プログラム設計の急所をずばり解明**

チェック事例で学ぶ
特種論文の必勝法

# びーぴんぐルーム

パソコン、テレホビー、ビデオゲームと、みなさんからの便りの山で編集室はいっぱいです。そのひとつひとつを紹介できないのがとても残念。

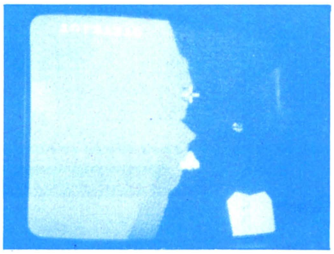
## ゲーム狂なのじゃ

**●普通のゼビウスではあきたらないゼビウスファンへ!!**

テレビの色の濃さ、色あい、明るさなどの調節ツマミをどうにかすると、夜間戦闘作戦中のゼビウス軍となります!!
(兵庫県・原田英二)

**●ついにやった!**

ファミコンゼビウスで1千万点出しました。朝9時から始め午後3時半ごろ1千万点を突破。写真は1千75万1210点です。(新潟県・片野隆裕)



**●飛車は最高**

将棋狂のボクは、ちかごろキャリーラボの飛車に凝っています。きれいな画面と素早い手の返しがとても気に入っています。今までの将棋ソフトとは比べられません。

これから将棋ソフトを買う人、これなら充分楽しめると思います。(岩手県・雫石和志)

**●大脱走で隠れキャラ発見!**

はじめに捕虜を4人倒し、ひとりだけ脱出させた後に自分も脱出します。これを繰り返すと4面から、杖をついた捕虜がひとりでてきます。(千葉県・石岡治雄・11歳)

●EXOAIIウォーロイドは1人用のときSキーを押しているとEXOAはジャンプとビームだけしか出さなくなります。そこを狙うと面がいくらでも進むのです。(愛知県・野口貴史)

## サークル紹介

☆ファミリーコンピュータの会誌を作りました。必勝法やバグなど、プレイヤーが泣いて喜ぶ情報を1冊の本にしました。全30ページのコミカル情報誌です。ご希望の方は、400円の小為替(送料こみ)で下記の住所へ送ってください(タテ6センチ、ヨコ10センチの白い紙に、自分の住所、氏名を書いて、いっしょに送ってください)。

〒709―01 岡山県備前市三石1―7―7 小林紀之

☆ファミコンのロードランナーファンの方、ぼくと文通しませんか。EDIT画面で作りあいっこしよう。

## ひとこと言いたい

**●ゲームは麻薬といっしょじゃない!!**

高校生になって、やっとゲームが解禁になったと思ったら、いきなり母が「ゲームはやらせません」と言うのです。

理由は、勉強がおろそかになるからと言うのです。さらに、ゲームはバイクを買わせることと同じで、始めたら止まらなくなり自分自身を破壊してしまう、とまで言うのです。

これだけ言われてしまうと、反論の言葉がまったく浮かびません。みなさん、こんな母になんとか言ってやって下さい。(岐阜県・椙山祐二・16歳)

●4月号のこのコーナーでF1レースの最高速度は496km/hとありましたが、ボクは497km/h出しました。(栃木県・相澤保宏)

▼東京都・松原利明君からも同様の手紙をいただきました。

●ボクは、セガSC3000を買いたいと、うなっていた。すると友だちが「MZ1500にしなヨ」といった。父さんは「MSXって、ゲームが多いゾ」といった。

どれがいちばんいいですか?(千葉県・亀井孝知・10歳)

▼うーむ、難しい問題だ。

## ブラックオニキス

**●4月号ブラオニ必勝法(X1テープ版)に加えて。**

5人のなかに弱いヤツがいて困っている人、育てるのがめんどうだ、という人はこの方法を使おう。

①キャラクターを全部セーブし全員殺す。②X1はキャラを2回に分けてロードするので、はじめに一番強いヤツはそのままロードする。次にロードしたいヤツの名前の確認までロードしたら、1番強いヤツのテープを入れ再びロードする。すると画面には同じキャラクターがふたりになる。残りのキャラクターも同様だ。

ボクの戦士は上から10、63、49、92と10、61、49、86なのだ。詳しくは〒935 富山県氷見市朝日丘11の40 鎌仲浩之まで。

## ドラゴンバスター

**●ケイブシャークのうまい逃げ方教えます!**

出口が見つからず時間を費やしているとケイブシャークが現れます。こいつに追われたら近くのクサリ(つる)に登ります(図1)。そしてギリギリまで引きつけたらレバーを右または左に倒してクサリから離れます(図2)。ケイブシャークはそのまま上にいっちゃうのでその間しばらく時間がかせげます。その間に急いで出口を見つけましょう。
(鹿児島県・西村大・14歳)

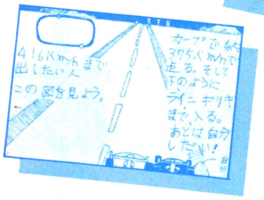
▼うーむ、こんな方法があったとは、こりゃ西村クンに1本とられたなァ、ハッハッハ。

このほかにも長野県・阿部剛幸クン、大阪府・島本勝クン、沖縄県・我那覇誠クン、神奈川県・入沢恒志クン、神奈川県・南正覚理クン、東京都・笠原誠司クン、お便りありがとう。

# Illustletter

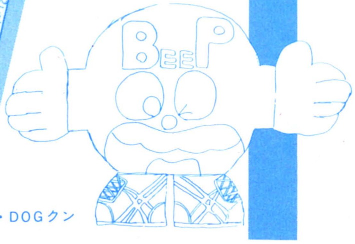
京都府・岩崎康太郎クン

大阪府・トツド・ギネスクン


神奈川県・川戸良太クン

岡山県・上田クン

山梨県・三枝昭夫クン


北海道・TOM・DOGクン

〒061-21 札幌市南区真駒内上町3丁目 西野康宏

☆FFC入会案内
FFCとは福岡ファミコンクラブの略称です。ファミコンだけに力を入れる集団です。入会金、会費はありません。詳しくは60円切手同封の上〒822-14 福岡県田川郡香春町新町1275の1 霧島幸史 FFC入会まで。

☆ファミコンの会
ファミコンについて情報交換をしましょう。多くの情報が集まったら会誌も出したいと思っています。まずは往復ハガキで。〒454 愛知県名古屋市中川区広田町2の49まで。

☆AM.PRESS入会案内
当会は昨年6月にOH!B.G.として発足、今年からAM.PRESSに改名したAM(アミューズメント)同好会です。活動は月1回の会誌『AM.PRESS』の発行が中心です。内容はゲームの攻略法や評論、情報、アニメ等AM全般です。問い合わせは60円切手同封の上、入会される方は千円の定額小為替を同封し、〒673-14 兵庫県加東郡社町山国2006の13の1-3 成瀬方 AM.PRESS編集部まで。

☆WOOD HOUSE会員募集
マイコンゲーマーたち、ゲームの攻略法、改造法、自慢話などの情報交換をしよう。会報は毎月発行、年会費1000円で入会金なし。詳しくは、返信用切手を同封の上〒720 福山市川口町472の7 新内信昭まで。

☆F&X PLAYERS CLUB
ファミコンとX1シリーズのユーザーを対象としたサークルです。入会金なし、会費は月100円。詳しくは往復ハガキで 〒679-41 兵庫県竜野市揖西町中垣内 島津俊吾まで。

☆スターライナーズ会員募集
ビデオ、テレホビー、パソコン、プラモデルと何でもやっています。みんな気のイイ人ばかり。入会したい方は60円切手同封の上 〒790 愛媛県松山市保免上1の1の30 栗林亮 STB係まで。

☆『がんばれMSXクラブ』を結成しました。MSXを持っている人、興味のある人ならだれでもOKです。案内書は60円切手同封の上 〒720 広島県福山市多治米町148の2 宮本昌宏まで。

☆SOVC会員募集
SOVCとはSC&SG+(プラス)OTHELLO MULUTIVISION VIDEO GAMES CLUBの略です。入会金なし、年会費2400円です。詳しくは往復ハガキで 〒227 横浜市緑区市ケ尾町1159の20 稲沢鐘吾 S係まで

☆PC-6001のクラブをつくりました。ゲーム必勝法やソフト情報の会報を月1回発行します。詳しくは60円切手同封の上 〒145 東京都大田区上池台1の10の5の302号 高野浩二まで。

☆PKC会員募集
PC-6001/mkII/6601を持っている中学生の方を募集しています。当クラブでは、2ヵ月ごとにクラブ誌を発行、そのほか多くの活動をしています。入会案内書はハガキで 〒229 神奈川県相模原市中央4の14の6 高久田昭文まで。

## ●マイコンショウ
5月22日から25日までの4日間、東京流通センターで、マイコンショーが開かれます。とくに、今回はBEEPも大々的に参加することになり、楽しいイベントを行う予定です。みなさん、ぜひ一度遊びに来てください。まってま〜す!!

## 読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10
総数7900

| ランク | 前月ランク | ゲーム名 | 得票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ゼビウス | 3327 |
| 2 | 4 | バンゲリングベイ | 776 |
| 3 | 2 | エキサイトバイク | 664 |
| 4 | 3 | F1レース | 436 |
| 5 | 6 | マッピー | 293 |
| 6 | 7 | ロードランナー | 287 |
| 7 | 5 | マリオブラザーズ | 232 |
| 8 | 16 | エクセリオン | 216 |
| 9 | 29 | ギャラガ | 194 |
| 10 | 8 | アイスクライマー | 176 |

## 読者が選ぶ ビデオゲームBEST10
総数9050

| ランク | 前月ランク | ゲーム名 | 得票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ゼビウス | 1548 |
| 2 | 2 | スパルタンX | 972 |
| 3 | 8 | ドラゴンバスター | 953 |
| 4 | 4 | パックランド | 581 |
| 5 | 3 | 1942 | 530 |
| 6 | 5 | ドルアーガの塔 | 462 |
| 7 | 13 | イー・アル・カンフー | 357 |
| 8 | 6 | エグゼド・エグゼス | 260 |
| 9 | 7 | ロードランナー | 225 |
| 10 | 24 | エキサイトバイク | 197 |

## 読者が選ぶ パソコンゲームBEST10
総数8576

| ランク | 前月ランク | ゲーム名 | 得票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ロードランナー | 1018 |
| 2 | 1 | ザ・ブラック・オニキス | 901 |
| 3 | 3 | ゼビウス | 868 |
| 4 | 6 | ハイドライド | 754 |
| 5 | 37 | ウイングマン | 476 |
| 6 | 5 | ちゃっくんぽっぷ | 373 |
| 7 | 4 | 野球狂 | 250 |
| 8 | 9 | フラッピー | 174 |
| 9 | 12 | イー・アル・カンフー | 159 |
| 10 | 10 | 妖怪探偵ちまちま | 148 |

※この集計は、4月号愛読者カードでの得票数によるものです

# テレホビー族のひろば

**今月もたくさんの手紙とハガキの山。ぜんぶ載せられないのがザンネン！**

## ゲームコンテスト

●3月24日、上板橋（東京）のイトーヨーカドーで、「F1レース大会」が開かれた。先着30名なので、急いでヨーカドーへ走って間にあった。

まずはじめに、ひとりひとりが1コースの1周の秒数をはかって、30人のなかから8人を選びました。あとの22人の人は、おかしをもらって無残な姿で帰っていきました。ぼくはたまたま8人のなかに入っていたのでした。それからふたりずつ勝負をし、ぼくはどんどん勝っていって、いつの間にか決勝戦になったのです。心臓がドキドキして、耳がまっ赤になってしまいました。けっきょくぼくは、負けてしまいました。

そのとき、とつぜんまわりがまっくらになった……と思ったら、ならなかったのです。

（東京都・久保川孝則・14歳）

## エキサイトバイク

●9分たつと「TIME UP」になり、走行とちゅうでも「GAME OVER」になる。

（吹田市・元道晋司）

## ギャラガ

●画面をよく見ているとわかりますが、なんと北斗七星とオリオン座が流れています。オリオン座は画面中央、北斗七星は画面左側に、赤い星で表現されています。

（北海道枝幸郡浜頓別町・水曜スペシャルフラッグ）

## ギャラクシアン

●ギャラクシアンをいじっていたら、とつぜん音楽が鳴りだした。母にきかせたところ「シバの女王」じゃないかというこことです。

（佐世保市・後藤徳之）

●プレイのとちゅうに、とつぜん画面が変わって音楽が鳴る。たぶんその曲は「シバの女王」だと思う。どうやるとそうなるかは不明だが、もしわかっている人がいたら、教えてほしい。ん—、さすがナムコだ。

（黒磯市・細野晴臣さんテーカンのレコードだして!!）

## バンゲリングベイ

●SPECIALの出し方は、D（ダメージ）がゼロのときに工場を破壊すると出る。戦艦は、WARNINGが1回出たときにこわしたほうがいい。爆弾1〜10発でこわれる。ただし、ポイントゼロです。戦艦は出航すると、ものすごく強くてやっつけられないです。

（船橋市・水野明広）

●スタートして、すぐ左にある島（敵の滑走路のある所）で、左に向いたままで7発で工場を破壊すると、SPECIALになる。なぜなんだろう。

（広島市・XEVIOUSを8方向レバーでやりたい16歳）

## ゼビウス

●ゼビウスでおもしろいことを発見しました。それは、ザッパーの玉を消すことです。消えるといっても、ちょっとのあいだだけです。なぜかというと、バキュラにバックアタックをしてザッパーを消すからです。

〈やり方〉

①バキュラが出てきたら、ザッパーの半分だけを当てる。

②バキュラをソルバルウが超えた瞬間に、すかさず横にずれて、すぐうしろへさがりザッパーをうちまくる。

③そうすると"コンコンコン"という音がして、ザッパの玉が消えます。

（高岡市・岡田範正）

●友だちが「ファミコンのゼビウスで20万点いったぞ」と言ってました。なあに、20万点なんて、たいしたことないと思う人もいると思うけど、その友だちは、むちゃくちゃゼビウスがヘタで、ソルやスペシャルなど隠れキャラも、ぜんぜん知らないのです。だけどよく話を聞くと、「ソルバルウに敵の弾があたっても爆発音だけで、ソルバルウは爆発しないので、きりがないから20万点でやめた」と言うんです。

も、もったいない、それじゃあ、たった1機で100万点も夢じゃない、とぼやきました。それ以来2度とそんな、夢みたいなことはなく、友だちもぼくも、ファミコンの故障だと思っています。やっぱり、ゼビウスは、プレイするたびに謎が深まりますね。

（交野市・千田一也）

## ファミコンジョイスティック

毎回楽しく拝見しています。現在ファミコンでゼビウスをプレイしているのですが、どうも＋ボタンは使い勝手がよくありません。セガのジョイスティックに接続してみようかと思ったのですが、結局配線が理解できなかったので、あきらめて自分なりにスティック部を作ってみました。家にあるもので作ったので、耐久性がよくありませんが、それでもけっこう便利です。

ただボタン部分とは両面テープで接着するため、あまり力を入れるとはがれてしまいます。プラスチック用の両面テープを＋ボタンのほうに貼り、茶色のゴム用の両面テープをスティック部の裏につけて接着します。そうすると、ある程度の力に耐えることができます。またコントローラーの裏にもテープを貼って固定させると、さらに使いやすくなります。

別の材料で作れば、もっと使いやすいかもしれませんが、とりあえずご参考にと思い、お送りしたしだいです。

※編集室——実物を送ってくれてありがとう。残念なことに、あなたのお名前が書いてありませんので、お名前なしのまま掲載します。

## オセロ

●オセロマルチビジョンのオセロ、BEEP3月号のライターの人は苦戦していたようでしたね。オセロマルチビジョンを倒したときに出る8文字のパスワードは「V−−TSUOM」です。ぜひみなさんもためしてください。

(大阪市・佐藤憲治・14歳)

## ザクソン

●セガのザクソンはオモロイ。まったく予想できない敵UFOの動き。セガソフトのなかでは5本指に入るグラフィックにもかかわらず、あのおそろしいほどのスピード(ファミコンまっつぁお、ウソだと思うならやってみなさい)。2重和音のBGM。まあ、どれをとっても最高のソフトです。買ってソンはぜったいない。

(宮崎県佐土原町・岩永貴浩)

## チャンピオンボクシング

●セガのチャンピオン・ボクシングのレベル5に、完璧(かんぺき)に勝てるようになったので、くわしく必勝法を教えます。

たぶん、レベル4までいくのだが、レベル5はどうしても倒せない、という人がまだ多いと思います。レベル5のレッドデビルを倒すには、彼の弱点をつくしかありません。彼はチャンピオンでありながら、冷静さに欠けるところがあり、すぐにカーッとなり、みさかいなく連続パンチを打ってきます。その連続パンチのときがチャンス! ピーチボーイであるキミは、ガードのなくなったレッドデビルの顔に、あるいは腹部に、ストレート!! 決まったら、あとは超人的なボタン押し。彼をおこらせるには、ただ左にいるだけでOK。しばらくすると、ものすごいいきおいで、つっこんできます。あとはタイミングよく、キミもつっこみ、ストレート一発。決まれば超人ボタン押し! うまくいけば、彼はダウンしてくれるはずです。

あまり押しすぎて、こわさないように。成功をいのる!

(佐世保市・BEEPのコピーライターになりたい高校生)

# ファミコン用ジョイスティックを作りました。

近藤 弘幸

はじめまして、「Oh!MZ」ライターの近藤です。わたしは20歳の学生で、マイコンは高校のときよりMZ80Kを使用しています。

ファミコンは、1年前ぐらいに手に入れたのですが、ゼビウスがファミコンソフトに加わってからは、いままでのコントローラーではとてもコントロールできなくなりました。なぜなら、斜め(なな)には動かないし、ザッパなども速く発射することができません。また、コントローラーを使っているとつかれて指がよく動かなくなり、たちまちGAME OVERになってしまうからです。友人たちからも、いろいろと不満の声が多かったので、ジョイスティックを作ろうと思ったわけです。

さて、ジョイスティック作りに必要な材料は、ひとつ200円ぐらいのC−MOSと8方向ジョイスティック、それにスイッチなどで合計が約4000円と、市販のジョイスティックぐらいのコストで作ることができました。

実際の制作は、自分のファミコンではなく、先輩のS氏のファミコンで制作しました。これには、かんたんなわけがあります。じつはそのときわたしには金がなく、S氏に回路図を見せたところ、作ってくれと言われたので、S氏のファミコンがモルモットとなったのです。

はじめ、アタリ規格のジョイスティック(X1、PC6001、MSXなどのジョイスティック)がファミコンで使用できるようにと考えていたのですが、マネージャーのS氏が、そんなに金は出せない(とはいっても500円くらい多くかかるだけですが……)と言われたので、写真のようなファミコン専用ジョイスティックになったのです。

制作は、かんたんなもので、コントローラーIの線を中で切り、そこにコネクタをつけて、いままでのコントローラーと、ジョイスティックを差しかえて使うという形となりました。

最後に注意ですが、回路はひじょうにかんたんで、初心者でも作ることができますが、ファミコン本体を、少々いじることになるので、まったくの素人が手を出すと、とても悲惨な結果となるので注意が必要です。(ファミコンを壊しても、もちろんメーカーの補償(ほしょう)はありませんので、ハードを扱(あつか)ったことのある人以外は、絶対にやらないでください。もっとも、ポンと1万数千円を出せるという人なら別ですが)

# 4月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①BEEP特製シール
岐阜県・林一夫／千葉県・野中耕介／千葉県・菅原幸夫／三重県・服部昌広／東京都・田口守／群馬県・梶塚俊春／大阪府・竹内秀和／福岡県・相沢比呂／静岡県・石黒一彦／三重県・山野忠夫

②BEEP特製トレーナー
新潟県・内山正博／東京都・小林毅／福井県・堂前喜靖／東京都・山崎孝夫／大阪府・服部静和／神奈川県・内田潤／広島県・小丸芳正／千葉県・須田英紀／神奈川県・畠山典久／山形県・大泉健治

③エクセリオン
山梨県・原田知彦／静岡県・杉山雅彦／北海道・山本弘一／広島県・当田卓也／熊本県・藤山文紀

④ネビュラ
東京都・内田幸孝／石川県・新木大輔／栃木県・岡田一啓

⑤ルパン3世
長崎県・飯束聡／東京都・千葉博／埼玉県・臼井朗

⑥PED
千葉県・大澤宣輔／愛知県・石川聡／神奈川県・品川直人／青森県・太田学志／香川県・西山和之／福井県・島本和仁／埼玉県・市川大／神奈川県・大館泉／北海道・室松勉／埼玉県・角田淳一

⑦WARROID EXOA II
東京都・香田雄一郎／兵庫県・赤松良／静岡県・涌田裕二／岐阜県・川地武彦／秋田県・新為正之

⑧ローリングペーパーズ
静岡県・柴田真宏／広島県・甲斐誠／静岡県・中村勇一／大阪府・坂東和彦／神奈川県・長沢秀之

⑨テラ4001 スターアーサー伝説III
東京都・室井泰昌／北海道・斉藤英樹／福島県・夏井淳一／大阪府・柴生義隆／茨城県・菊池博

⑩ウイングマン
愛知県・池田宜史／山梨県・田中潮人／京都府・真田裕士／石川県・小坂義規／東京都・井上保／栃木県・藤川計／埼玉県・大賀佳幸／神奈川県・梅井一秋／栃木県・横山克成

⑪1942特製ボールペン
埼玉県・渡辺幸太郎／東京都・飯岡達也／北海道・小沢和行／広島県・田島勝／北海道・筒井竜一

# 5月号のゴメンナサイ

●12ページ、バンゲリングベイ上級課程の中で「ボーナスは……工場の中心部を爆撃して」は、「ダメージが0のとき工場を爆撃して」の誤りでした。

●30ページ、フォーメーションZの「まずキー操作を」の中で「イクスペルは地上形態ではじまる。」の後、「Bボタンは「Aボタン」の誤り。「Aボタンはパルス・レーザー・ボタンである。」は「Bボタンは……」の誤りでした。

●35ページ、ファミコンストラクション読者投稿面の作者名「山田丈夫クン」と「立松博士クン」が逆でした。

BEEPでは、「プログラム」「原稿」を大募集しています。どしどし投稿してください（特別企画「メガ・オービス」への投稿は75ページを読んでください）。

## Beep Loadゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発売のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート、ロングいずれも可）。
●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください）。
●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください（原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください）。

## 原　稿

「びーぴんぐルーム」と「スペースバー（はみだしBEEP）」のふたつについて、原稿を募集します。
①「びーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい！ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり！期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもOK。みんなの声を書いてください。
●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。
②「スペースバー（はみだしBEEP）」にも、みんなの声を寄せてください。
●原稿は100字以内にしてください。
★①、②とも、原稿はたて書きにして編集部に送ってください。

# バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。
どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業部（03・261・4095）へお問い合わせください。
〒102 東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部　営業部あてにお願いします。

●1月号〈品切れ〉

☆特集 Beeperの冬休み ゲームでわくわく熱くなれ！
・最新アミューズメントゲーム必勝法
・秘宝「ブラックオニキス」攻略への道 ウレシ楽しの盤ゲームナイト
☆特別企画 MEGA ORBIS
・プリンス・コルマ探偵局（1）
・オペレーションアルバトロス
☆おもしろソフト情報局

●2月号〈品切れ〉

☆F1レースに大旋風！
☆特集 なぜアップルなの？
・さわってみようアップル／かじってみようアップル／味わってみようアップル
☆特別企画 MEGA ORBIS
・プリンス・コルマ探偵局（2）
・デミフォンの逆襲
☆熱闘！ ザ・スポーツゲーム
☆おもしろソフト情報局

●3月号

☆特集 テレホビーゲーム大作戦
・注目ソフトでこだわりプレイ
・いじわるしましょ
・テレホビーゲームカタログ
☆特別企画 MEGA ORBIS
・プリンス・コルマ探偵局（3）
・風の杖の物語
☆ザ・ブラック・オニキス 「ある戦士からの伝言」

●4月号

☆特集 ビデオゲーム・グラフィティ
・隠れキャラクイズ39
・秘密のベールに包まれた開発現場直撃取材！
☆ファミリーコンピュータ
・戦え！ エクセリオンの勇士たち
☆特別企画 MEGA ORBIS
・プリンス・コルマ探偵局（4）
☆徹底研究シリーズ
・ウイングマン

●5月号

☆特集 やっぱりファミコンでかぁッ
・バンゲリングベイ／ギャラガ／ゼビウス／バルーンファイト／アーバンチャンピオン／フォーメーションZ／チャンピオンシップ・ロードランナー
☆特別企画MEGA ORBIS
☆徹底研究
・ザ・ファイヤー・クリスタル
☆ビデオゲーム・ラボ

# 新刊案内

好評発売中！

Oh!mz 別冊

## ADVANCED mz-700

日本ソフトバンク出版部 編

2,300円(〒300円)
A4変型判 264頁

ユーザの熱い期待に応えて贈るmz-700のハイテク活用術決定版。
mz-700の機能を最大限発揮させ，上位機種をも凌ぐ実力を引き出します。
ビギナからベテランまで，この1冊でmz-700は完全理解。

◆内容◆

Ⅰ　ハイテクBASIC　プログラミングのコツ，ゲームプログラミング，他
Ⅱ　BASICからマシン語へ－マシン語へのアプローチ，逆アセンブラの作成と利用法，他
Ⅲ　ソフトウェアによるパワーアップ－モニタによるコマンドを追加するテクニック，他
Ⅳ　ハードウェアによるパワーアップ－システムI/Oの活用法，周辺機器を作る，他
Ⅴ　アプリケーションプログラム－ワープロ「mz-700 V.2.2」，彩色4人マージャン，他
資料－mz-700使用高級言語，ユーティリティ，他

好評発売中！

総プログラム数84点！

Oh!FM 別冊

## FMショートプログラム集

日本ソフトバンク出版部 編

1,200円(〒250円)
A4変型判 152頁

Oh!FM本誌で掲載したショートプログラムをはじめとして，この本のために作成した打ち込みやすく，解析しやすいショートプログラムを収載しています。掲載プログラムは84点。対象機種はFM7，New7，77ですが，プログラムによってはFM8，11，16にも対応するよう注釈を付けています。また，読者からの投稿作品を題材として，プログラムの上手な組み方を解説する添削教室も設けました。打ち込みながらプログラミングを学んで下さい。

◆内容◆

Ⅰ．ゲーム編／Ⅱ．ユーティリティ編／Ⅲ．グラフィック編／Ⅳ．実用その他編

発行
日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

# Beeper 試写室

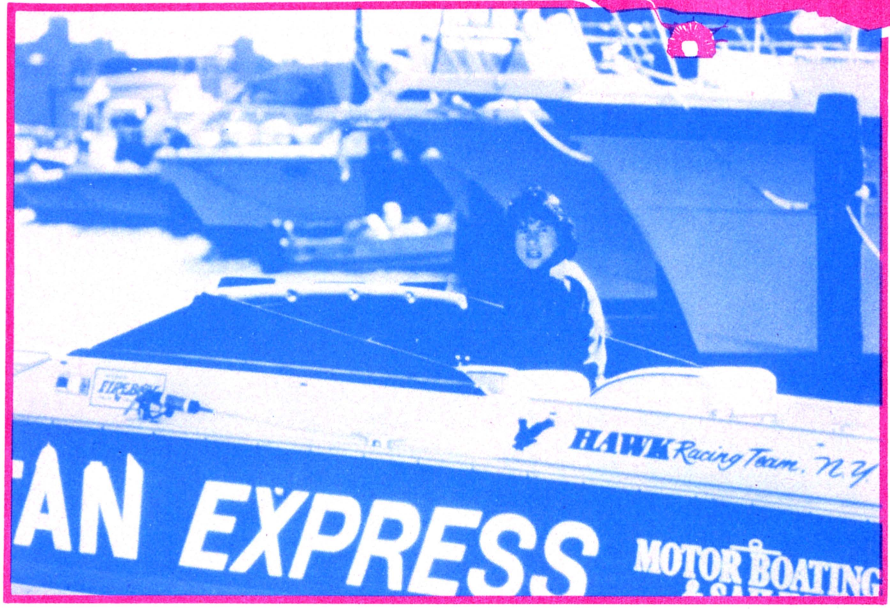
ジョン秋月

## ジャッキー・チェン＝最新最大の挑戦！

# プロテクター

## THE PROTECTOR

クルーザーに飛び乗り、犯人追跡だ




## 「プロジェクトA」に続くジャッキーの新作！

**●前人未到の挑戦が始まった！ジャッキー・チェンが放つ興奮のノンストップ・アクション！**

これこそ娯楽映画、エンターテイメントの決定版だよ。ポップコーンを食べる手も止まってしまうほどの迫力シーンの連続！

スクリーンで大あばれのジャッキー・チェンにぼくは身も心も捧げてしまいました。

世界の天才アクション・スター、我らがジャッキー・チェンの新作がついに公開だ。「プロジェクトA」でジャッキーのファンになったきみ、そしてまだ彼のムービーを見たことのないあなた、どちらもアクションの過激さにドギモを抜かれちゃうこと請け合い。BEEPER試写室の保証付きだよ。

## スタントマンなしの危険な演技に、ハラハラドキドキ……

今回のジャッキーは、ニューヨークの刑事。銃に頼る仲間と違って、きたえぬかれた体を武器に悪と闘う熱血漢だ。のっけから目をおおいたくなるようなクルーザー・チェイス。激突して燃え上がるクルーザーから、ジャッキーは危機一髪でヘリコプターに吊りあげられ、脱出成功。

オートバイで20メートルのスカイ・ジャンピング！

ホッと胸をなでおろす間もなく今度は香港でのすさまじい市街戦だ。高層ホテルのネオンサインの上で、得意のクンフー技がつぎつぎにくり出される。落ちそうで落ちないミラクル演技に、ぼくはもうハラハラドキドキ。

スタントマンはもちろん使わない。どんなに危険なシーンでもジャッキー本人が実際にやっているのだ。

## 最新テクが生んだライブ感覚にぶったまげ！

ジャッキーのアクションをより迫力あるものにするため、この映画で初めてデジタル・レコーディングが採用になった。

演技しているときの衣ずれ、呼吸、鼓動などがバッチリと聞こえちゃうんだ。ブーム・マイクやワイヤレス・マイク、他にもデジタル・サウンド・レコーダーやユニバーサル・レコーディング・ベース等で同時録音する画期的な方法だ。

科学の進歩は映画の発達を促す…まさにそのとおり。SFXのようにスクリーンに映らない聴覚の分野へ目をつけたなんて、スゴイと思わない？

この銃は威嚇、決め技はクンフーだ

## 素手で闘う ジャッキー刑事に "男の美学"を見た

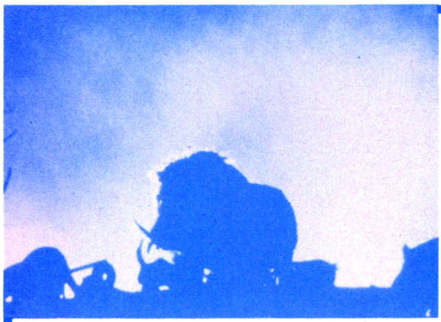
監督はジェームズ・グリッケンハウス。あの恐ろしい「エクスタミネーター」を撮った人だ。ナイフや電動ノコギリは、ちゃんと本作品にも登場。ジャッキーに襲いかかってきますぞォ。

そんなコワイ武器に素手でたちむかっていくジャッキーが、ぼくはたまらなく好きだ。"男の美学"を感じちゃう。クンフー対クンフーとは、また違ったジャッキー・アクションに心から拍手。パチパチパチ!!

（東宝東和配給　6月中旬公開予定）

# 「レイザーバック」

## 黒い巨獣が疾走する バイオレンス・ホラー!


レイザーバックとは黒い巨獣の呼び名だ

太陽がオーストラリアの荒涼とした大原野を真っ赤に染めて沈んでいく。映像が鮮やかなので、かえって不吉だ。もうファースト・シーンから、気分は恐怖一色。何でもない風景なのに、ぼくは怖くてスクリーンをちゃんと見れない。赤=血のイメージが頭ん中で広がってしまってるから……。

孫の子守をしている主人公の猟師ジェイクもどこか不気味。何かしゃべってくれれば少しは助かるのだが、じっと耳を澄ませているようで……。お願い、ジェイクさん、なんとか言って。

と突然、鋭い獣の声が闇を引き裂いた! 黒い巨大な生き物が大地を揺るがせて疾走してくる。僕は確実に座席から10センチは飛び上がってしまった。

ジェイクはその生き物にライフルを向ける間もなく失神してしまう。気がつくと、そこには愛する孫のむごたらしい姿が。

それでジェイクは復讐を誓うのだが、映画の恐ろしさはラストまでまったく衰えてくれない。心臓に悪いよ。はっきり言って、この映画、気の弱い人にはすすめられません。

どうぞ、自信のある人は見に行ってください。それにしてもオーストラリアにこんなホラー・ムービーがあったなんて……。

（日本ヘラルド映画配給　6月8日公開）

復讐にメラメラと燃える猟師ジェイク

# 乱

## 世界が注目する 黒澤映画で 君も時代劇ファンに…

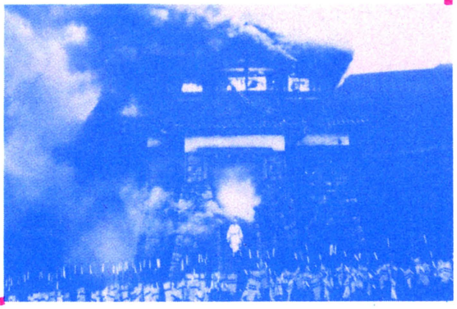
巨匠・黒澤明がメガホンをとった本格的時代劇映画だ。製作費は日本では破格の24億円、登場した馬ものべ4000頭というからオドロキ! これだけの製作条件をそろえられるのは、やはり世界に名だたる黒澤の力だろう。

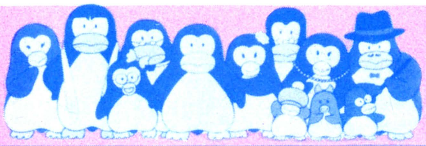
もう、見るっきゃない!

時代劇なんて古くさくてイヤなんて言ってるきみ、食わず嫌いはいけません。SF映画が新しくて、時代劇映画は古いなんていう考えは、まったくのデタラメ。間違い。はやとちり。etc……

どの時代を背景にしていても、本当のオモシロサというものは変わらないのだ。あなた、そう思いませんか?

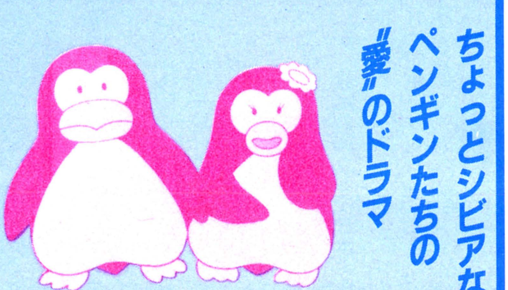
（東宝+日本ヘラルド映画共同配給　6月1日公開）





# ペンギンズ・メモリー 幸福物語

## ちょっとシビアな ペンギンたちの "愛"のドラマ


▲マイクとジルの愛はどうなるの?

おなじみのあのペンギンたちが映画初出演。本当にけなげで愛らしい演技(?)は、僕をメロメロにしてくれた……。

ところが、ストーリーはシビアなんだよ。安易なメルヘン映画ぐらいに思ってたんだけど、予想は大ハズレ。ラブ・ストーリーをしっかりやってるんだ。

つぶらな瞳をしていても、ペンギンの感性は立派な大人。設定も、主人公のマイクは戦争で心身ともに傷ついてる役柄なんだ。

そんなマイクがレイクシティという街で、歌手志望の美しい娘ジルと知り合う。けどジルは、優秀な外科医ペンギンと婚約したり、プロデューサーに歌手として売り出してやると誘いかけられたり、マイクとジルを引き離すようなことばかり起きちゃう。

そんなドラマが入り乱れて、マイクとジルは人生を深く見つめていくというわけ。心理描写やキャラクターの個性に力を注いでいるのが、このアニメのすごいところ。不思議なぐらいペンギンたちに感情移入してしまうんだ。

人間の心を持ったペンギンにぼくはすっかり魅了されてしまった。

（東宝東和配給　6月中旬公開予定）

ここが嫌いだ！（5）
―番外編―

# キミはCRTの彼方に未来が見えるか!?

# わたしはRPG（ロールプレイングゲーム）が嫌いどころか…

岡本 勇

**ロールプレイングゲーム（以下RPGとす）愛好者ならびにその予備軍諸君、諸君は親、勉学という足枷にも囚れず、日夜RPGの啓蒙と自己の技術向上に努力していることと思う。今日は、予備軍にはRPGの魅力と現状を、迷える愛好者には手掛かりをとペンを執った次第。『嫌いだ！』の松沢氏には悪いが、この誌面を借りてRPG『好きだ！』宣言をしたいと思う。**

## RPGとは何ぞや？

少し前に『E.T.』という映画が流行った。私もいそいそと見に行ったクチである。この映画の中で主人公のエリオットが兄たちから仲間はずれにされていたゲームが、あの有名なD&D（Dangeon & Dragon）というRPGである。

日本版ではカットされたが、E.T.がD&Dに加わり、それによってE.T.の性格を観客に示そうという設定があった。

つまり、RPGはプレイヤーの性格が強く反映されるとされているのである。

そもそもRPGとはなんぞや？と問われれば、私はこう答えよう。すなわち「拡大発展版ごっこ遊び」と。幼いころ、ままごとや怪獣ごっこに興じなかった者はおるまい（もっとも大半は男子だろうから、ままごとの経験はないかもしれない）。

あのときの遊び心を失わなかった者、あるいは想像力の柔軟さが保たれている者のためのゲームなのである。

## 偶然と想像力の奥の深さが魅力

ここで私のRPGとアドベンチャーとの区別を述べるとしよう。

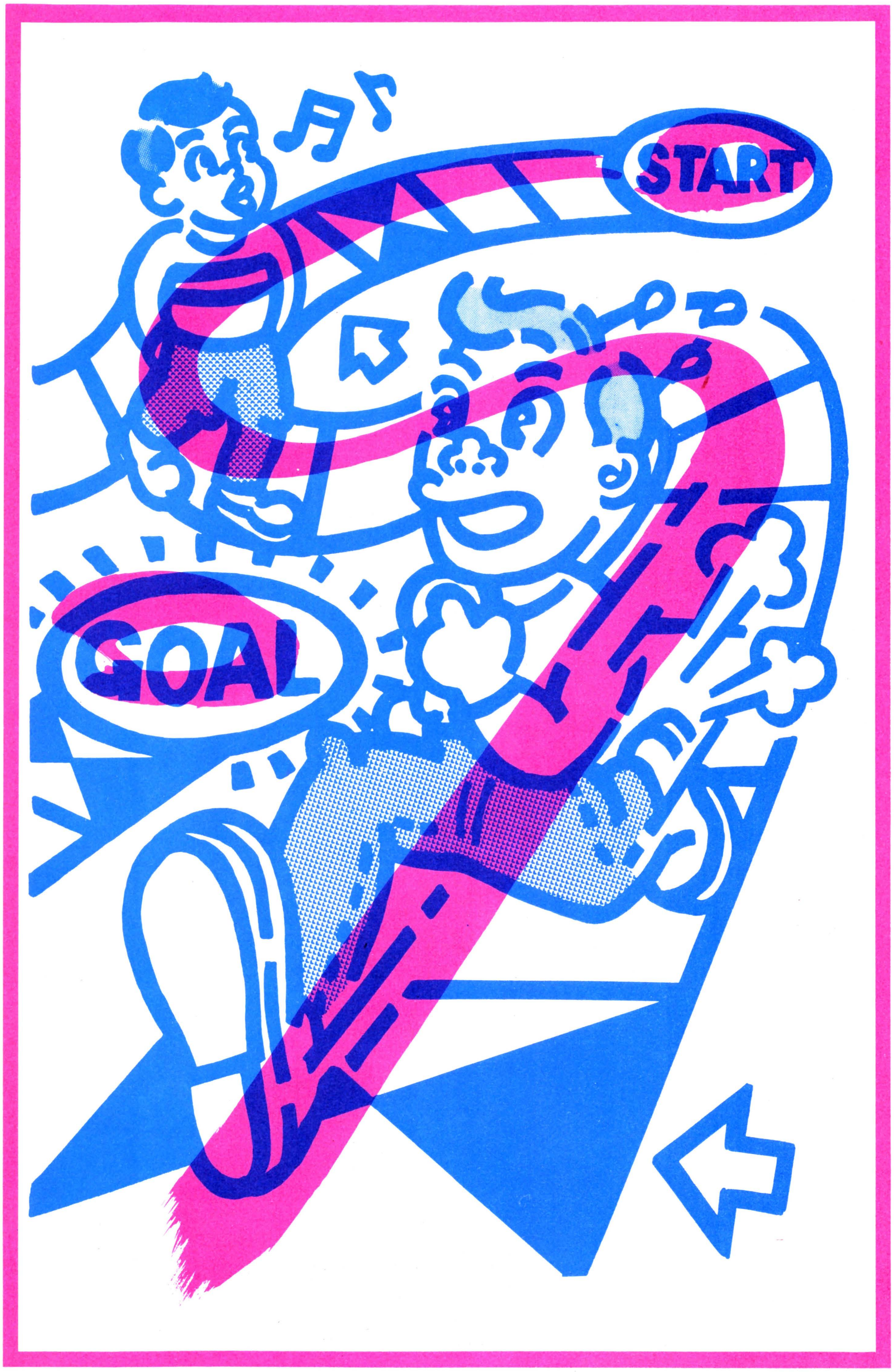
役を演じながらナゾに満ちた世界を旅するのがRPGで、偶然（サイの目）が全体を大きく左右する。しかしアドベンチャーは偶然の介入はなく、いかにナゾを解くかが大目的となる。さらに大きな違いはアドベンチャーが一過性のもので、一度解決をみると繰り返してもほとんど意味がないということだ。繰り返すごとに別の旅を楽しめるRPGとは奥の深さが違うのである。

RPGを楽しくするものは豊かな想像力とうまい設定、それにサイの目である。ボード版ではサイコロを振る者の表情が見られて、これが非常に興味深い。

その点、ソフトではサイの目が乱数に置き換えられていて薬味がない。状況設定が固定されていて変更がきかない（どこに何がいるということは変わらない。せいぜい宝物の位置をずらす程度である）というのも残念だ。それゆえ、よほど凝った設定にしないと凡庸な謎解きアドベンチャーもどきRPGになってしまう。

また、日本には古くから「双六」という伝統あるアドベンチャーもどきRPGがあったせいか、RPGを作ってもひたすらゴールを目指せというタイプが多い（双六をアドベンチャーもどきと呼んだのは、誰も途中で止まることを期待せず前進を続けたがるという点からである）。これらがRPGを『嫌いだ！』といわしめる原因のひとつではある。

が、設定の弱点も、日本の風土病ともいうべき〝先急ぎ〟症も快方に向かいつつある。RPGが変化し、演じることを楽しめるプレイヤーが育ってきたからである。




## キャラを生かすも殺すもウデ次第

設定を変えて冒険の旅を続けられるRPGソフトは「ザ・ブラックオニキス」「ザ・ファイヤークリスタル」が初めてではないだろうか（国産でという意味で）。この2本はすでに本誌でも紹介されており、プレイした諸君も多いだろう。いまさら理屈を語ることもないので、ここで私の失敗を明かしてみよう。…………

戦いを重ねるとキャラクターの性格が変わるなどということに気づかなかった私は、徹底した戦闘集団を作っていた。

——ある程度レベルが上がった集団に、ひとり生まれたて、拾いたてを加えて地下6階に突入させるという他力本願即成エリート教育を行ったうえ、成績の悪い奴は間引くという血も涙もない「虎の穴（最近再映してたはずだが）」の試練をくぐりぬけさせた。エリート部隊が成長し、第2世代エリート部隊の教官レベルに達しようとした矢先、性格についての話が流れてきたのである。だが負けてはならぬ、性格の悪さくらいなんだ！ エリートたる我々に怖いものなぞない——。とまあ、このように私の場合は演じ切れずに終わったのだった。が、キャラクターを生かすために自分にできるかぎり想像をたくましくしたことはいうまでもない。

## 楽しむRPGのために——

さて、RPGをプレイする際のコツを、数少ない私の経験をふまえたうえで提案したい。

(1)まず、早くゴールに入ろうなどとは考えないこと。諸君の目的はゲームを終わらせることではなく、ゲームを楽しむことである。編集室にも「答えを教えてください」という問い合せがあとを断たないが、こーゆー手合いは若くして子供心を失っているうえに、ゲーマーとしての誇りをも捨てた愚者である。多くの同志が本来の立場を失い、エンドマークを目指して消えていった。もちろん、プレイヤーばかりの問題ではないのだが……。

(2)主人公たる自分の性格、癖を決めよう。たとえば女性キャラに出会ったら必ず友好的な態度をとるフェミニストになるとか（現実とは違ってかまわないのだ。せいぜい夢を見ることだ）。設定そのものは変わらなくても、主人公が変われば自ずと違った旅になる。

(3)仲間を集めてプレイしよう。ひとりでスクリーンに向かっている姿はRPG本来の姿ではない。主人公はひとりであっても、ギャラリーのああしろこうしろという忠告(?)を聞きながら分裂症的にプレイするのはおもしろい。自分には考え及ばない方法が使われることもあり、かつてない展開が生まれてくるだろう（もっともあまり自分の意見を主張する奴は避けよう）。

(4)一度に複数のキャラを操作できるときは、それぞれの関係を決めてみよう。たとえば友人、主従、互いに敵対しているがとりあえず協力しあっているとか。

そして最後に諸君に言おう、想像力を十分に発揮しなさい。それがRPGの基幹であるのだから。

諸君とRPGの発展を願って、私はまた新たな旅にでることにしよう。

# パイナップル通信

## 幻のマシン・アップルIIIプラスと、アタリ800XL

第4回

文・桃園隆夫

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

### パソコンのフェラーリ、アップルIIIプラス

どういうわけかわからないけれど、アメリカでたいへん評判になったのに、なぜか日本には、輸入はおろか、情報すらほとんど入ってこなかったパーソナル・コンピュータがたくさんある。

たとえばコレコ・アダム、テレビデオ、ケイプロ、マインド・システム、アップルIII、アップルIIIプラス、アタリ800〜1450XLなどがそうだ。

今月はこのなかから、とくに性能、価格ともにエクセレントなアップルIIIプラスとアタリ800XLを取り上げてみることにした。

まず、アップルIIIプラスから紹介しよう。

cpuは6502B(クロックスピード2MH)、RAM256K、ROM4K（ほとんどのランゲージ、OSはソフトからLOADされるから、ROMはこれだけでも十分）。そして、RS-232C、クロック・カードが標準装備され、スクリーンはテキストで40×24、白黒40×24と80×24の2段階。

また、カラーグラフィックでは、白黒の2色で280×192、16色の場合は140×192、280×192の2レベル、そして560×192でも白黒2色と8色の両方のモードで使えるんだ。

ビデオ出力はコンポジットカラーまたは白黒、そしてRGB出力のインタフェースも内蔵している。本体には、5¼インチのディスク・ドライブも内蔵されているんだ。アップルIIIプラスは、パーソナルコンピュータのフェラーリともいえるマシンなんだね。

### ビジネス、プログラミング用マシン

さて、このアップルの生い立ちはというと……。

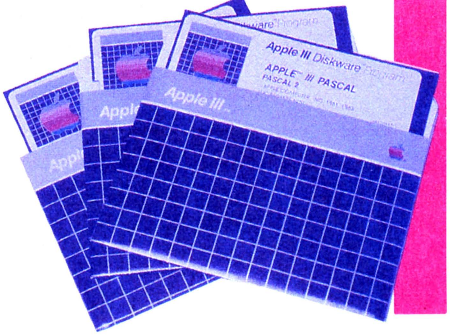
このIIIシリーズは、1983年に産声をあげ、今日にいたるまでプロジェクトはつづけられている。アップルIIシリーズがホビー・ユーズのマシンと考えられ、それに対してIIIは完全にビジネスやプログラミングユーズに、というアップル社のポリシーが表れているね。もちろん、あのIIシリーズのぼう大な量のソフトが、エミュレーションモードで〝あれま！〟とそのまま走ってしまうのは言うまでもない（ここでもアップル社のポリシーが生きているね）。

このエミュレーションモードというのは、アップルIII独自のもので、これによってアップルIIのソフトがIIIで走るさまは、まるで諸星ダンがウルトラセブンに変身して大活躍するときみたいだ。

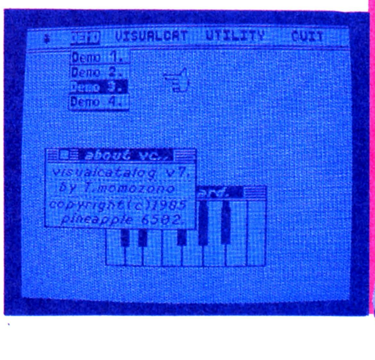
キーボードの配列は、IIe、IIc、マッキントッシュ、そしてLISA(今はMAC-XL)とまったく同じ。おまけにテン・キーまでついているから、マシン語プログラマーにとってはたいへん使いやすいんだ。このIIIソフトはもちろんのこと、II用のビジネス・ソフト(ビシカルク等々)、ゲームなどのプログラム開発には、このアップルIIIが広く使用されている。

▼アップルIIIには、このほかまだ7冊、計10冊のマニュアルがついている。

▼IIIのシステム全体を管理するSOSというOSのユーティリティ群。




▼アップルIIIで、わがパイナップルのビジュアル・カタログをブートしてみたところ。



◀あまり有名ではないけれど、全世界でビジネスマシンとして大活躍しているアップルIII。

おぼえてる人も多いと思うけど、以前TVで放映された"第三の波"という番組でポール・ルータス（注・アップル・ワールドという３Ｄのソフトや、ＩＢＭ-ＰＣ用の１-２-３、ＪＡＺＺといった素晴らしいビジネス用ソフトのプログラマーとして有名）が、自分の住居である山小屋から、このアップルⅢを使ってソフトを開発しているシーンがあった。

また、コンピュータキッズなら大好きな人も多い"ＴＲＯＮ"という映画でも、主役のフリンが、横取りされた自分のプログラムを取り返すために、自分の部屋のコンピュータ（これがアップルⅢ）から、ＥＮＣＯＭ社のホストコンピュータへアクセスしているシーンがあったよね。

ちなみに、このⅢ用に発売されているソフトは、全部ビジネス用なんだ。

## ゲームマシンのノウハウを結集したアタリシリーズ

さて、話は変わりまして、お次はアタリ家のＸＬ・ブラザーズを紹介しよう。

まずかんたんに、アタリの歴史から入ろう。

アタリのホームコンピュータは、１９７９年に、第１号としてアタリ４００を発表した。アタリ社は、それまで自社が独自に開発をしてきたゲームマシン（ゲームセンターに必ずあるよね）のノウハウを思いっきり生かし、技術を結集して作りあげたんだ。

この１９７９年という年は、アップルⅡが生まれた年でもあり、このときアタリは、独自の路線をいく決心をしたのだ。

そしてその後、この４００に改良を加え、あのアタリ８００という名機を生みだしたんだ。

これには、アタリ社が開発した、アンティックというグラフィックチップが使われているが、このアンティックというのが、他の会社（コモドールやアップル）が解析（事柄を細かくわけ、論理的に調べること）しようとしても、あまりにも個性的すぎて解析できなかったといういわくつきのすぐれモノなんだ。

この素晴らしい性能と、４ヴォイスのシンセサイザー付きという強力な装備で、ＴＶ・ゲームフリークたちをとりこにしてしまったのだ。

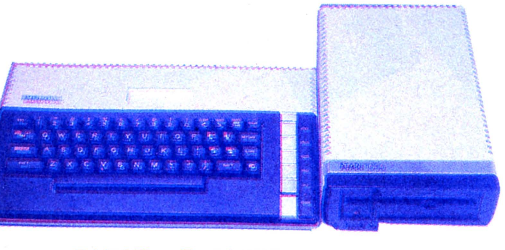
ここで、４００と８００のちがいについてふれておこう。ＲＯＭ10Ｋというのは全機種同じだが、ＲＡＭがそれぞれちがっている。

４００はＲＡＭ８Ｋで、タッチパネル・キーボード。そしてソフトはＲＯＭカートリッジのみ使用可。

８００はＲＡＭ16Ｋで、あとは16Ｋ、８ＫのプラグインＲＡＭを加えることによって、メモリは48Ｋまで拡張できる。

ＲＯＭカートリッジの他、テープやディスク版のソフトも使用できるなど、周辺機器も充実してきた。

## ＸＬ、ＸＥなど、アップバージョン機登場!!



▲日本初公開！　幻のアタリ800XL。ゲームフリークにはたまらないマシンだ。

しかし、時代の流れは早く、やがて、ソフトハウスが数多くでき、よりよいプログラムを競うようになってくると、これらのマシンでは対応しきれなくなってきた。

そこでアタリ社は、今から約２年前、新しくＸＬ・シリーズを発表。このシリーズは、６００ＸＬ、８００ＸＬ、１２００ＸＬ、１４５０ＸＬＤの５種類で、ＲＯＭはいずれも24Ｋ。ＲＡＭは６００ＸＬが16Ｋ（64Ｋまで拡張可）のほかはすべて64Ｋ。ただし１２００ＸＬだけは特殊で、他のタイプとのコンパチビリティはゼロで、まったく独自の方向に行った。

しかし、他の４種は、それまであったソフトと100％コンパチでき、１４００のＸＬとＸＬＤにはスピーチシンセやモデム内蔵。１４００ＸＬＤにいたってはディスクドライブまで付いている（日本のマシンも早くそうなってほしいね）。

そして、このアタリシリーズの生命ともいえるソフトは、アップル、コモドールでおなじみのものはもちろん、アタリでしか表現できないものもふくめ、ひっくるめると１万種にもおよぶんだ。それもほとんどがゲームだから、ゲームフリークにはもうたまんないね！

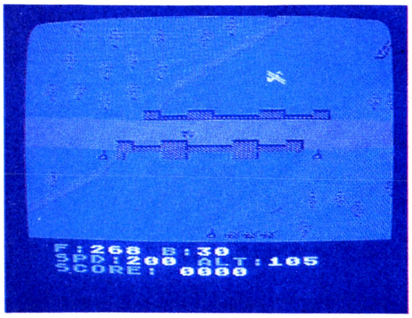
これらのソフトは、どれも６５０２Ｃという、高速演算処理をするcpuをフルに生かしているので、どのゲームも、ジョイスティックを持つ手や、画面を見る目がおいつかないほど、ビュンビュン走りまわるんだから、こりゃたまらないね！

そのうえ、今年の２月には、また新しい"８００ＸＥ"を発表。これももちろん今までのソフトがフルコンパチの、ＸＬのアップバージョン機だから、すごく期待がもてると思うのＤＡ。

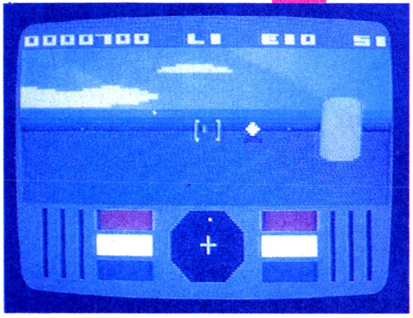
日本のソフトハウスも、このアタリ８００のゲームを研究し、ソフトを開発しているというウワサもあるほど、アタリブラザーズは世界一の水準を誇るマシンなんだ！

最後に、パイナップルからのお願い。アタリ社やコモドール社のマシンは、現在日本では入手不可能で、旅行をした人が個人的に買うほかは入手が困難。パイナップルでは、ソフトは取り扱っているけど、マシンの取り寄せ等の取り扱いは、残念ながらいっさいできないので、おことわりしています。ごめんなさい。

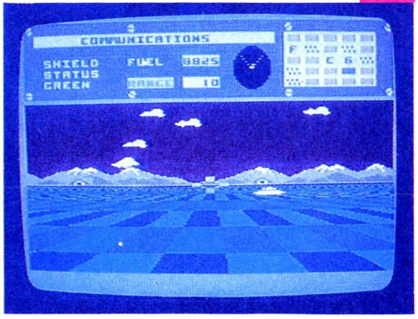
▼アタリ800シリーズをいちやく有名にしたスーパーソフト「ブルーマックス」。




▼音と画面の奥行きで、ひきこまれてしまいそう「エンカウンター」。



▼アタリのソフトは、３Ｄで高速に動き回るものが多い。「ディメンションＸ」。





パイナップル6502　☎03・294・6502

# 愛読者カード
## 今月の通信簿の記入の方法

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。


01 表紙
02 特集パソコンゲームでワッショイ!!（P9）
03 ファミコン・ゲーム（P49）
04 ファミコンストラクション（P56）
05 メガ・オービス（P59）
06 クイズ・パニック（P78）
07 アクセス トウー アメリカ（P81）
08 ビデオゲーム・ラボ（P90）
09 ビデオゲーム人気10（100）
10 Beep Load（P101）
11 TINYANのアイデアファイル（P117）
12 ファミリーベーシック講座（P118）
13 パワー全開！セガのゲームワールド（P121）
14 び～びんぐルーム（P136）
15 Beeper試写室（P142）
16 ここが嫌いだ（P144）
17 パイナップル通信（P146）
18 ベストヒット21（P150）
19 おもしろソフト情報局（P152）
20 芳珍玉一のレビューBOX7（P160）
21 テレホビーレビュー（P162）
22 テレホビーゲームTOPチャート（P168）
23 デビューあべにゅー（P170）
24 読者プレゼント（P175）


# 次号予告

## 今世紀最大のスポーツイベント間もなく開幕!!

みなさん、たいへんお待たせしました。いよいよ来月、夢のようなスポーツイベントが東京は市ヶ谷、BEEPシティで開かれることになりました。

いま、その日のため世界のスタープレイヤーが日夜、きびしいトレーニングにはげみ、コンディションづくりに汗を流しているのです。この大会が史上最大のスポーツイベントとなるのは、まちがいないことでしょう。

BEEPでは、この模様を全世界に向けて完全実況中継する予定です。どうぞ、ご期待ください。

**7月号は6月8日発売**

# GAME OVER

●BEEP編集室は、毎日のように、22時、23時まで仕事をしています。ところが、ワタシは仕事をしたい・・・のに、家が田舎なもんで電車がなくなってしまうのです。そこで、仕方なく、みんなが仕事をしているのを横目に、ひとり早く帰るのです。「いやー、すみませんね。でも電車がなくなっちゃうんで。それじゃお先に」（TAKE）

●ドライブするにはいちばんの季節。特に天気がいい日には、どこかへ出かけてみたくもなる。でも、目の前には仕事の山。毎日、ゼビウスのソルのように半分地下にうもれているBEEP編集室で、アソウオジンの「締め切りじゃー」の声におどかされっぱなし。最近じゃ、たったひとつの楽しみだったピコピコゲームさえできないよーッ。（T・S）

●〝私、もうすぐ生まれるんだ！〟と、唐突にかつての悪友Aが田舎から電話をくれました。懐かしさにアレコレ話すうちに〝そうだ、先日お母さんに会ってねェ……〟と彼女のひと言にギクッ！　悪い予感は的中。その夜、母からの電話は普段にも増してクドクド……と言葉を返すスキも与えず。――故郷は遠きにありて……を実感するこのごろです。（ふ）

●終電に乗りおくれ、深夜、友達の家にころがりこんだ。横になって本などをめくっていると、洒落っ気と端正が見事にないまぜになった曲が流れてきた。レーベルを見ると、エリック・サティの「巴里・夢のパッサカリア」というアルバムだった。疲れた体に気持ちよくしみこんだ。だれか、こんな曲を使ってゲームをつくってくれる人いない？（K）

●毎日みなさんから、たくさんのハガキや手紙が届きます。そのうちの一部しか誌面に載せられないのが　とても残念。でも心配しないで、必ずみんな読んでいますから。返事もなかなか書けないけど、どうかあしからず。創刊号より好評の「パソコンおじんの……」は、今月でひとまず終わりになります。岩本さん、ありがとうございました。（ジン）

プログラム・バグと内容に関するお問い合わせは
月曜日～金曜日の
午後4時～6時の間
下記の電話にてお受けしています。
なお、ゲームのヒント等についてはお答えできません。

**(03)263-2230**


●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド　遠藤行一　浮田利康　木下淳博
西城　恵　桜井博道　佐々木好幸　早川　浩
氷水芋吉　Lumen Party
●海外協力
駒形成美
●技術
松田辰夫　徳永聡
●校正
関　民子＋グループごじら

月刊Beep6月号　定価360円
■昭和60年6月1日発行（毎月1日発行）第1巻第6号
通巻6号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル
2F 営業部☎03・263・3598　商品部☎03・263・3599
大阪支店　〒542 大阪市南区難波千日前5-19
☎06・644・0191（代）
■印刷　大日本印刷株式会社


©1985 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-6
本誌からの無断転載を禁じます。

# SOFT JUNGLE

# ソフトジャングル

ゲームソフトの世界も、もうすっかりナ・ツ！という感じ。ＢＥＥＰ編集部も、夏に向けて快調に突っ走っている。今月もエンジョイ・ゲーム。

ILLUST/TOSHIKI SAWADA

い・ま・オ・イ・シ・イ・の・は・こ・れ・だ・!

# ベストヒット21

RP人気は高まる一方。古くからのファンは"あんなものRPじゃない!"なんてボヤいてるらしいけど、堅いこと言いっこなし!! 夢中になれる1本なら、BEEPはどんどん応援しちゃいま〜す。

| ランク | 傾向 | ソフト名(ソフトハウス名) | ジャンル | 機種 | 媒体(価格) |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | HYDLIDE (T&E) | RP | PC-88(mk II)/60mkII(SR) X1 | D(6,800円) T(4,800円) |
| 2 | | ザ・ブラックオニキス (BPS) | RP | PC-88(mkII)/98(F) X1, FM-7 | 5D(7,800円) 8D(8,800円) T(5,800円) |
| 3 | | ロードランナー (ソニー, システムソフト ソフトプロ, ユニバース) | AC | PC-60mkII/66/80mkII/88(mkII)/98, MSX, X1, MZ-15, FM-7/77 SMC-777, IBM-JX | D(6,800円) ROM(5,900円) T(4,800円) ※ |
| 4 | ↑ | F2グランプリ (キャリーラボ) | AC | PC-88(mkII), X1 MZ-22 | D(5,800円) T(3,800円) |
| 5 | | 野球狂 (ハドソン) | AC | PC-60mkII/88(mkII) X1(D), FM-7, MZ-15 | D(6,800円) QD(5,800円) T(4,800円) |
| 6 | ○ | ウイングマン (エニックス) | AD | PC-88(mkII/SR)/98(E/F) FM-7/77, X1 | 5D(5,800円) T(4,800円) |
| 7 | | ファンタジアン (クリスタルソフト) | RP | PC-88(mkII) | D(7,300円) T(5,800円) |
| 8 | ↑ | 大脱走 (キャリーラボ) | AC | PC-88(mkII/SR) X1, MZ-22 | D(6,400円) T(4,200円) |
| 9 | ↓ | プラズマライン (テクノソフト) | AC | PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII), FM-7, X1(tu/D), MZ-22 | D(6,900円) T(4,800円) |
| 10 | ↑ | 飛　車 (キャリーラボ) | N | JX(2/3/4) PC-88(mkII)/98(E/F) | 3.5D(6,800円) T(4,200円) 5D(6,400円) |
| 11 | | ヴォルガード (デービーソフト) | AC | PC-88(mk II), FM-7/77, X1(D) MZ-15, S1, MSX | T(4,200/4,500円) D(6,800/7,800円) QD(6,800円) |
| 12 | | イー・アル・カンフー (コナミ) | AC | MSX | ROM(4,800円) |
| 13 | | ザ・コックピット (コムパック) | S | PC-88(mkII)/98, X1 FM-7, MZ-15/22 | D(5,800円) T(4,800円) |
| 14 | | サンダーフォース (テクノソフト) | AC | PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII)/98(E/F), FM-7/77, X1(tu/D), IBM-JX, MZ-15 | D(6,900円) T(4,800円) |
| 15 | ↓ | ザ・ファイヤークリスタル (BPS) | RP | PC-88(mkII)/98(F) | 5D(7,800円) T(4,800円) 8D(8,800円) |
| 16 | ↓ | ドラゴンスレイヤー (日本ファルコム) | RP | PC-80mkIISR/88(mkII/SR) X1(D), FM-7/77 | D(7,200円) T(4,800円/5,900円) |
| 17 | ↓ | チョップリフター (ソニー, ソフトプロ システムソフト) | AC | PC-60mkII/66/88(mkII) SMC-777, FM-7, X1 | 3.5D(6,000/6,800円) 5D(5,800/6,800円) ※ |
| 18 | | ゼビウス (電波新聞) | AC | FM-7/77, X1(D) | T(4,300円) D(5,900円) |
| 19 | | プロフェッショナル麻雀 (シャノアール) | N | PC-88(mkII)/98 FM-7 | 5D(6,800円) |
| 19 | ○ | サイキックシティ (ホット・ビィ) | RP | PC-88(mkII/SR) FM-7/77 | D(5,800円) T(3,800円) |
| 21 | | リザード (クリスタルソフト) | RP | PC-60mkII(SR)/66(SR) | T(4,800円) |

※ソフトハウスによって価格が異なります。

## 注・目・ソ・フ・ト

■6位　ウイングマン(AD)
エニックス——本誌4月号で登場した成果もあってか(おジンがそう申しております)、これまで30位前後をウロウロしていたのに一挙に6位です。ここでひと言。タケちゃんを質問ぜめにしないでください!!

■19位　サイキックシティ(RP)
ホット・ビィ——またひとつ、RPの星が登場! 発売後パッとしませんでしたが、突然浮上。世の中、なにが起こるかわかりませんから、おもしろいのです。

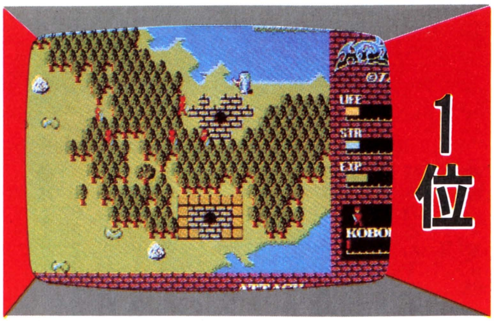
■26位　カムイの剣(AD)
コンプティーク——映画も封切られて久しいですが、ご覧になりましたか? 画面と声がピッタシでした。詳しくは本誌5月号をぜひね。

■27位　エルドラド伝奇(AD)
エニックス——『情報局』で登場しています。不思議なアマゾネコのお話と、見事なグラフィックがキミを夢中にすること、まちがいなし! ただし、かなり根気が必要です。

● ジャンル
- AC　アクション
- AD　アドベンチャー
- RP　ロールプレイング
- S　シミュレーション
- N　ノンセクション

● 傾向
- ○ 今月の注目ソフト
- ↓ 前月からダウン
- ↑ 前月から急上昇

●協力店　九十九電機札幌店　バグハウス札幌　ハドソンメディア札幌　ヤマギワ玉川店　ラオックス横浜伊勢佐木町店　ラオックス新宿店　ラオックス本店　J&P渋谷店　石丸電気マイコンセンター　富士音響マイコンセンターRAMI　ベルコム日立　真光無線　うつのみや片町店　J&Pメディアランド　J&P京都寺町店　キタムラ・ビコム高知　ソフトランド



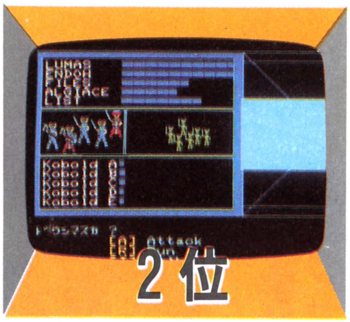

## ▼HYDLIDE

（T&Eソフト）

●ロールプレイングゲーム

2ヵ月連続1等賞！ 2位以下を150ポイント以上離して、堂堂の横綱ぶりを発揮しました。

突然ですが、本誌5月号156ページに載っていたのは、もうご存知の方も多いと思いますが、ある場所のマップです。暇な方は、あまり期待しないで歩き回ってくださいね。それからもうひとつ、麻衣ちゃんのカットもヒントになっているんですが……。〈写真はX1版〉

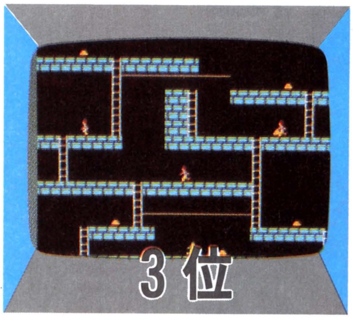



## ▼ザ・ブラックオニキス

（BPS）

●ロールプレイングゲーム

「かなり前に発売されたものも、最近のRPGブームでまた人気を取り戻してきたようです」とは、九十九電機札幌店・大堀さんのひと言。このブラ・オニもそんな1本です。ちなみに、同店では1位＝HYDLIDE、2位＝ザ・ブラックオニキスで、サイキックシティ、カレイジアス・ペルセウス、ドラゴンスレイヤーなどが21位内にひしめいておりました。〈写真はPC―88版〉

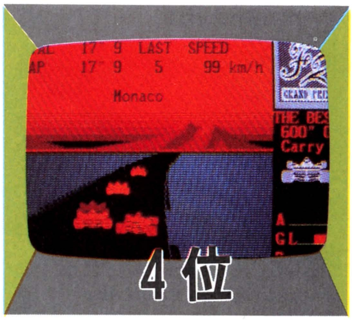



## ▼ロードランナー

SMC（ソニー）
FM・X1・IBM（ソフトプロ）
PC（システムソフト）
MZ（ユニバース）

●アクションゲーム

ひところの過熱状態はおさまったようで、20位以内からこの7文字が消えたお店もチラホラでてきています。この1本が1等賞に返り咲いたときは、ほかがあまりパッとしないときとも言えるでしょうか……？ それでもやっぱり底力のある魅力の1本です。〈写真はSMC―777版〉

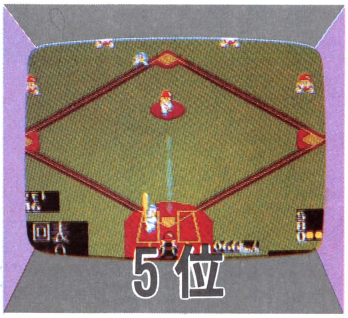



## ▼F2グランプリ

（キャリーラボ）

●アクションゲーム

21→22→4位と、あまりの飛躍に、タケちゃんはアッケにとられておりますが、さもありなん。果たしてユーザーの何パーセントが本当の楽しさを見つけ出していることか、じつは非常に不安なのでした。5月号でも紹介しましたが、これはかなり難しいレースで、ⓕの人はコースの上に3秒と乗っていられないほど（決して大げさではない）……。〈写真はMZ―22版〉




## ▼野球狂

（ハドソンソフト）

●アクションゲーム

やっと常連から抜けたとホッとしていたら（ハドソンさんゴメンナサイ。でも毎月やってると大変なんです……）、カムバックしてしまいました。熱狂的野球ファンのみなさまが、この1本を買ってプロ野球の開幕に備えたためでしょうかねぇ……。6位との差も約100ポイントと、たいした活躍ぶりで、もうホントに泣かせる1本です。〈写真はX1版〉

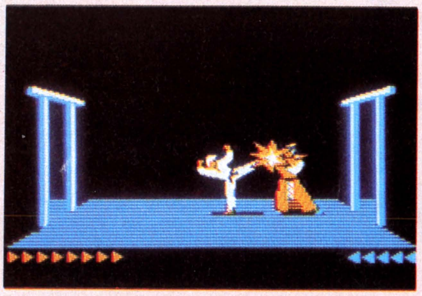
## アップルベスト10

| ランク | ソフト名 | ジャンル | 媒体(価格) |
|---|---|---|---|
| 1 | メーベルズ マンション | AD | 5D（9,600円） |
| 2 | スカイフォックス | AC | 5D（9,700円） |
| 3 | セブンシティーズ オブ ゴールド | RP | 5D（13,000円） |
| 4 | コナン | AD | 5D（12,000円） |
| 5 | ジャームストンウォーリア | RP | 5D（11,000円） |
| 6 | レスキューレイダース | AC | 5D（11,500円） |
| 7 | ウィザードリー | RP | 5D（15,000円） |
| 8 | ウルティマIII―エクソダス― | RP | 5D（17,500円） |
| 9 | ロードランナー | AC | 5D（11,000円） |
| 10 | カラテカ（空手家） | AC | 5D（11,000円） |

協力店 富士音響マイコンセンターRAMI

### これが注目株！という1本にワクワク

前回9位のメーベルズ・マンションが1等賞に輝いて、まだまだ伸び続けているようです。RAMIの照屋さん曰く「5位のジャームストンウォーリアは新作絶好調、間もなく発売されるF―15 ストライク イーグル(S)も人気街道まっしぐらまちがいなしの注目株！ なんといっても迫力が違いますからね」――4月5日現在のお話ですから、今ごろはきっと大売れに売れて……!?



▶カラテカ

# おもしろソフト情報局

英之「『謎の頭脳集団』から解放されてホッとしたね」 健「ハラハラしてる方が俺はイイけどね」 麻衣「あ～ら、強がり言って！ 一番怖がってたのはどなた？」 英之「ほら、ケンカはやめて!! 『情報局』はチームワークだぞ」 キャプテン「そうそう、キミたちにさっそく次の仕事だ、頑張ってくれよ」――というわけで、これからも４人はおもしろソフトに挑戦します。ヨ・ロ・シ・ク!!

フランスの田舎街が左右にスライドしていく!!

## 久々に本格的対話型AD(アドベンチャー)が登場

## 道化師殺人事件（シンキングラビット）

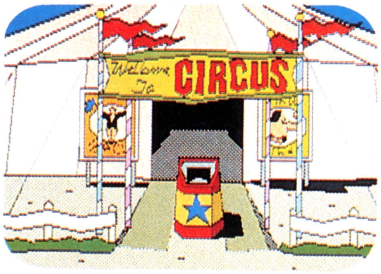
●ストーリー

1932年8月6日、ロンドン郊外の小さな港町ブライトンで、巡業中のサーカス団のピエロが何者かに刺殺された。犯人の動機もはっきりしないまま、捜査は難航した。やがて、第2の殺人事件が起こり……。

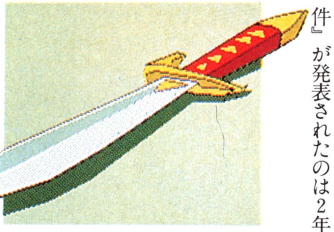
『鍵穴殺人事件』の最後で予告された『道化師殺人事件』が、このたび2年間の沈黙を破って発表された。そしてその結末には、予想外のどんでん返しが、君を待ち受けている。

**機種**　PC-98（E／F）

**媒体（価格）**　5D（2枚組7800円）



サーカス小屋の入り口

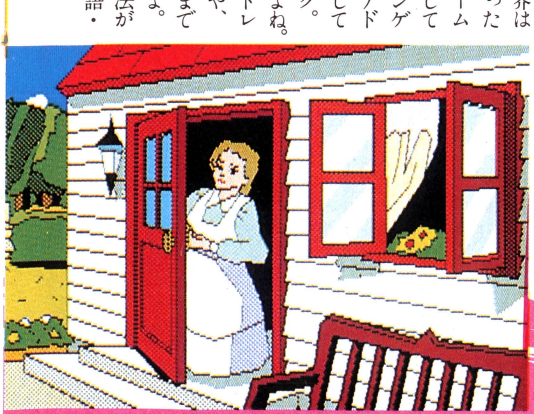

殺人に使われたナイフでＡＢ型の血がついていた

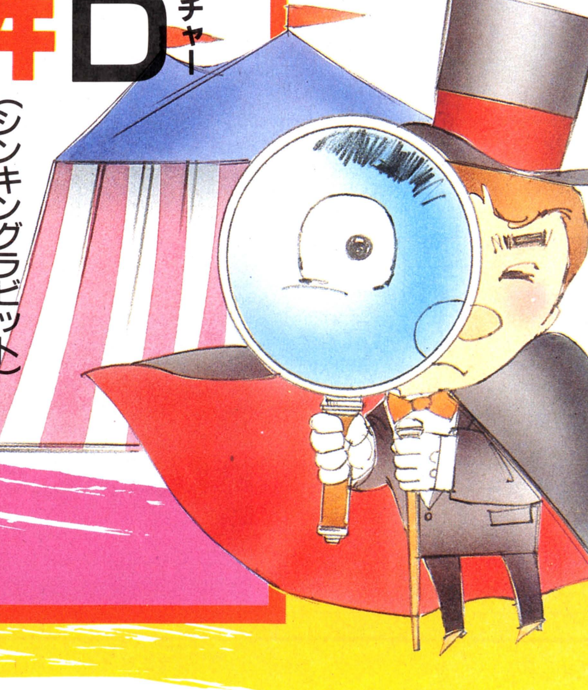
### 前作から2年、ゲームも進歩したね

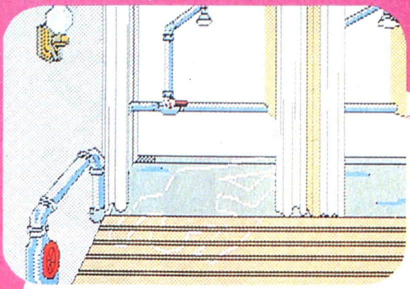
**キャプテン**　前作の『鍵穴殺人事件』が発表されたのは2年前なんだが、コンピュータ業界はこの2年でかなり変わったね。当然、パソコンゲームにも、相応の変化が生じているわけだ。アクションゲーム主流の時代から、アドベンチャーゲーム、そして最近のロールプレイング。

**英之**　画面も変わったよね。最近は、プロのイラストレーターを起用したものや、カメラ入力によるものまであるもんね。進歩したよ。

メッセージの表示方法が漢字混じり、入力は英語・


こぎれいな家に住んでいるジャッキー・ピータース





シャルル・デュボアが殺されていた殺人現場(シャワーワゴンの中)

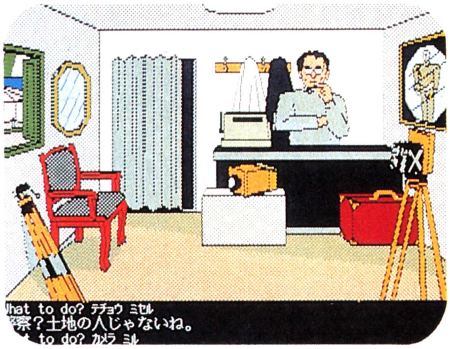
日本語・ローマ字カナ入力のどれでもOKというのも珍しくない。もちろんこのゲームもそう。今さら推理ゲームなんか、なーんて思ってたんだけど、実物は予測と大違いなんだ。

**麻衣**　グラフィックもすてきなの。プロの人が描いているから、さすがにしっかりした仕上がりね。舞台設定や時代考証もいい加減じゃないし、ホント、いかにもヨーロッパっていうムードがあるのよね。

## 謎解きは1週間にして成らず、覚悟！

**健**　このゲームをばかにできないのは、グラフィックの良さだけが理由じゃないんだ。内容だよ、内容！　2・3日で解けるようなシロモノだと思ったら大間違いだぜ。第2の殺人事件まで進んでないんだよなあ……。

**英之**　ネバーエンディング・ミステリーにならないように頑張れよ。




写真屋の主人。窓から小屋が見えている

早期解決を目指すなら、とにかく足を使うことだよ。現場検証は何度でも繰り返すんだ。小説に出てくる名刑事、名探偵はたいていそうじゃないかな。町を歩き回って、証言を求めたり怪しげな人物のアリバイを追求したりね。謎解きの基本だよね。

**キャプテン**　英之君はミステリーファンらしいな。そのとおりだ。

さて、このミステリーの登場人物は約20人だな。サーカス団員とブライトンの住人たちだ。民家や廃屋、ホテル、酒屋、バーに教会、診療所やマーケットなどで、登場する人々相手に、なかなか機知に富んだ会話を楽しめるようになっている。楽しみながらも、証言集めはしっかりやらなきゃな。

**健**　ファンクションキーに、『アリバイを聞く』とか『を尋問する』とか、よく使うコマンドがあらかじめ登録されてんだよな。だから操作はわりと楽なんだ。

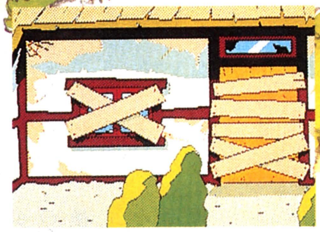
**麻衣**　操作性はいいほうね。ファンクションキーもその1例ね。

捜査中には、何度も同じ場所に足を運ぶわけでしょ。つまり同じ画面を何度も見なきゃいけないわけね。そんなとき、カラー画面じゃなくてもいいと思えば、コマンド入力後すぐにリターンキーを空打ちすればいいの。そうすると、画面はモノクロで描かれて、スピードが速くなるのね。

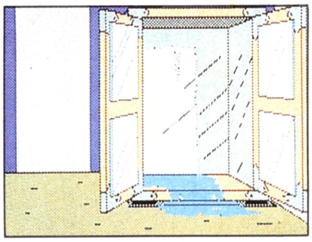
でも注文もないわけでもないのよね。事件とあまり関係ないかもしれないけど、たとえば『警察』という単語を受けつけてくれないのよ。受けつけてもらえない単語ってかなりあったわよ。予想以上に許容範囲が狭かったわね。

**英之**　場面のセーブやロードをする際に、ディスケットを交換しなきゃいけないんだよね。めんどうだからついつい場面セーブを怠ると、あとで失敗するから、やっぱりセーブはこまめにしなきゃね。1000回セーブできるんだから。

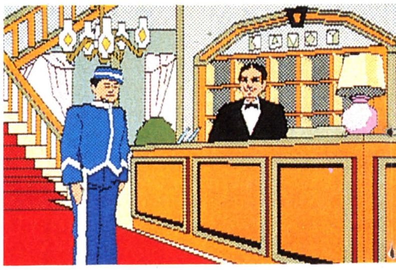
とにかく、やりごたえのある1本だよ。とくにミステリー好きの人は、プレイしないわけにはいかないぞ、これは。



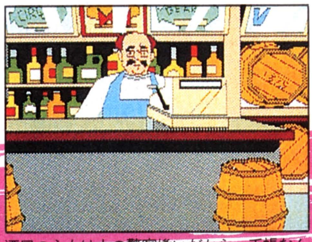
廃屋には板が打ちつけられて…。こーゆーのを見ると取ってみたくなるのが人情というもの



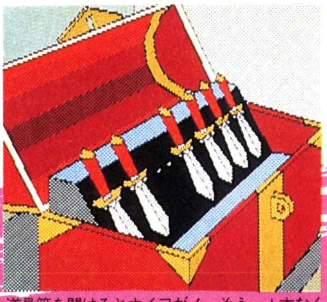
冷蔵庫の扉を開けて、今くだもの（動物のエサ）の入ったバケツをとったところ。開けたまま帰ろうとしてごらん……



ホテルのフロントで



酒屋の主人は大の警察嫌いだから、手帳なんか見せないほうが……？



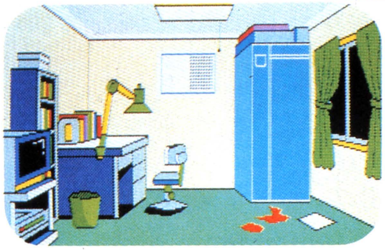
道具箱を開けるとナイフが！　そう、1本なくなっているのは凶器として使われたからだ

# アマゾネコのお色気にビビ〜ンときちゃった

# マジカルな世界にドッキン!!

# エルドラド伝奇

（エニックス）



すべてはこの部屋から始まった。床に血が！ 死人に口なし、でも１本のテープが……。

**●ストーリー**

真夜中に突然の電話。それは親友のアキラからのものだった。エ・・・ルドラド、とアキラは言った。そして悲鳴——。

南米アマゾンの奥地にあると伝えられる黄金の都、それがエルドラドである。その謎を偶然に知ってしまったアキラは殺され、彼の妹のホシコも何者かに連れ去られた。急きょ僕はアマゾンへ飛んだ。いまだに恐竜が棲み、ミケ族、シャム族という謎の種族により支配される未開の地で、果たして、無事ホシコを救出し、エルドラドに到達できるだろうか!?

**機種** FM—7（NEW）／77、PC—88（mkII／SR）／98（E／F）

**媒体（価格）** T（2本組4800円）5D（2枚組7800円）

## 始まりはサスペンス調、絵は最高！

**麻衣** まず、電話のベルの音。そしてアキラとの最後の会話。それからおもむろにタイトル画面が出てくるのよね。このオープニングはゾクゾクしちゃった。何だか、サスペンスドラマのファーストシーンみたいで。音響効果も全体的にいいし、絵もきれいなの。そういった効果の面では、まず満点に近いんじゃない？

画面がきれいなだけじゃないのね。描きかたもひと工夫されてるの。たとえば、ブルーの絵が描かれたり消されたりを繰り返して、最後にカラーの絵がパッと現れるのね。それから、雷のシーンの色変化も見ものだわ。原理は簡単なんでしょうけど、見ててあきないのよね。

**健** グラフィックの速度にはまだ問題ありそうだけどね。説明のための画面も多い感じ。ま、絵を楽しむゆとりさえ持ってれば済むことだけどさ。途中でギョッとするようなスケ……、おっと、いや何ていうかとてもゲージュツ的な絵も出てくることだし。

操作性がまたいいんだよな。コマンド入力がほとんどカーソル移動でできるんだ。指定ワク内にある動詞をまず選び、次に場所なんかを選んで指定すりゃいいんだ。カナ入力をしなくて済むってのは、すごく楽だね。

**キャプテン** 入力したコマンドを受けつけてくれない、というもどかしさは解消されるわけだね。

さて、セーブするときのことなんだが、このゲームのストーリーは4章に分割されているわけだ。そしてゲーム再開は各々の章のアタマからに限られている。つまり、セーブを行ったその直前から再開したくても、それはダメということなんだ。ここに不便さを感じるね。

## ネコガミの導きでいざ、黄金の都へ

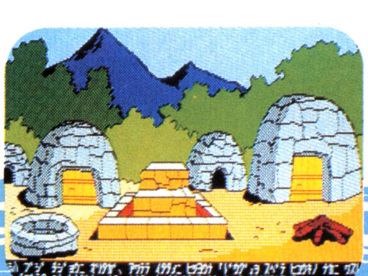
**英之** まず、殺されたアキラの部屋の中に、第1のヒントがあるんだ。そして、アマゾンへ。

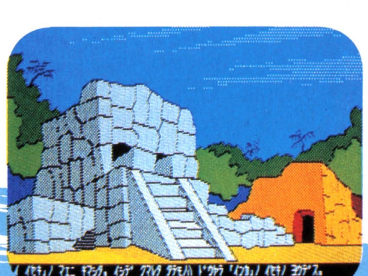
アマゾンにはいったら、まず、・・・もの捜しに専念したほうがいいね。何か1つでも必要なものが欠けていると、次の面へも進めないし、死んじゃうことすらあるからね。しつこいぐらいに捜し回るべきだね。唐突にピストルなどの武器が現れたら、それは絶対に必要なものだよ。

**健** しばらく行くと、仲間ができてくる。彼らは必ず何かの手助けをしてくれるんだよな。どうすればいいかわからないときには、質問すればいいアドバイスをしてくれるんだ。

仲間のうちの1人は、アマゾネコっていうネコ人間なんだ。アマゾネコには、ミケ族とシャム族があるんだってさ。もちろん、一行に好意的じゃないキャラクターも出現するぜ。おっかない恐竜とかね。

**麻衣** ヒントとして、石板や星な





祭壇、井戸、小屋……とにかくひとつずつコマメに探ってみよう。

古代遺跡にはいくつかの穴(入口)があった。

んかがよく出てくるわね。そこから得られた言葉は、忘れずにメモしとかなきゃね。絵の中にも、かなりヒントが含まれてるし、描画中に一時的にヒントが見えることもあるの。見逃がさないように注意しなくちゃ。

それから、時間制限のあるところが2個所ほど。のんびりしてると、大事なものを失っちゃうわよ。場所によっては、逆に時間をかけて根気よくやらないと、解けないところもあるの。その区別をちゃんとつけて取り組むことね。

**キャプテン** 予言者は何度でも呼べるようになっている。だが、いつも答えてくれるとは限らないからね。

そうそう、1個所だけ意地悪なところがある。ヒントのとおりでは解けないんだ。

入力に対して、画面に出てくる説明文の末尾が「……」になった場合は、気をつけたほうがいい。それは、もう一度そこを調べ直したほうがいい、という忠告のメッセージだからな。

あとは、とにかくヒントを見逃がさず、それを用いれば何とかなるだろう。

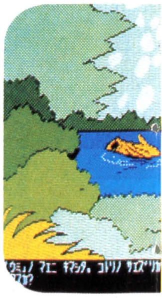
## ストーリーは面白いんだけど……

**英之** これは完全な片道アドベンチャーだから、マッピングの必要はないんだよね。でもね、さっきも言ったけど、取り忘れたものが1つでもあると、次の面に進めない。死ぬか、あるいは堂堂めぐりを強いられるかなんだ。何となく1世代前のアドベンチャーって感じだな。

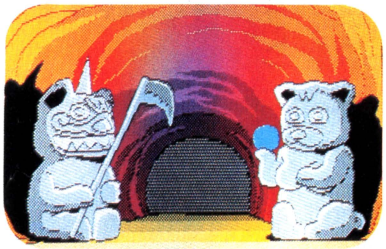
失敗してやり直すとき、その章の初めまで戻らなきゃいけないのも気にくわないしね。ナンセンス。怪獣の尻尾や、人喰いグモが出るシーンなんかは、同じ動作を何度も繰り返さなきゃいけないんだ。3回、多いときには10回も！　こういうケースがとても多かったな。そんな必要性、果たしてあるのかなあ。

**キャプテン** うむ。ストーリーはなかなか面白いものではあるし、画面や操作性については、確かに優れているといえるんだけどね。英之君が挙げた点に関しては、意図的にそうしたのかどうかは知らないが、問題だと思うね。

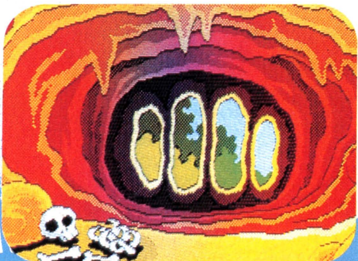
**健** でもさ、救いの手は差し延べられてるよ。どうしても先に進めないって人は、ヒント券を送ろうぜ。その場面の進みかたを教えてくれるからね。



静かな湖の前。この静けさの中にも謎が見え隠れして……。

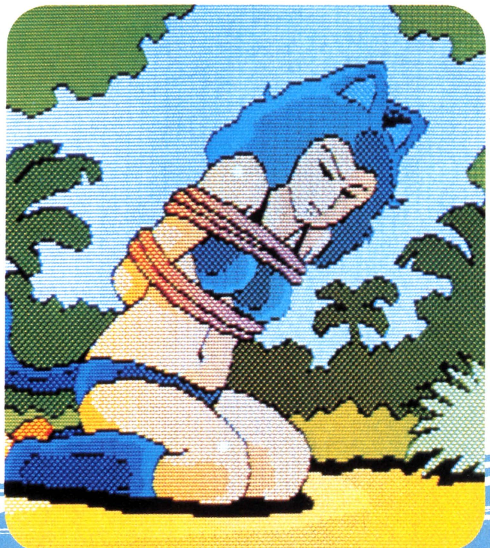


洞窟の先へ進むと「猫神」の像が2つ。まだ奥に道がありそうだ。



外の光が！　でもその前にもう少し調べてみると…。

洞窟の中に服をとられたミケ族の「ミーシャ」がいた。



「シャーム」のからだに接近！　でもそのまま近づいても……。

服とナイフが出てきたぞ！　どちらを先に取ろうか？

道具を拾って使うだけでもこんなに楽しいなんて

# 結婚と遊園地の突飛な関係

# ファンハウスミステリー（スタークラフト）

●**ストーリー**

ケンは、親友の妹を好きになり、結婚を願い出た。ところがこのケン君、金遣いの荒いのが欠点。もっとちゃんとした男になってから結婚してほしい、とその親友が思うのも当然だ。

そこで彼は策をめぐらせた。おじの経営する遊園地のどこかに、2人が結婚後に相続する家の設計図と権利書を隠した。それらを見事に捜し出せば、一人前の男になったと認めようというわけなのだ……。

**機種**　FM―7（NEW）／77、XI（D／tu）PC―88（mkII／SR）／98（E／F／M）

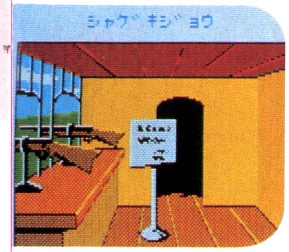
**媒体（価格）**　3.5D／5D（2枚組9800円）※2DD及び2HDは1枚。

## とにかくグラフィックが速い！

**健**　ストーリーは、まあ普通程度だけど、とにかくグラフィックの速さには参ったね！　PC―88では信じられないような速さなんだ。約1秒で描きあがっちゃうんだからね。絵もきれいだしね。もう、最高！

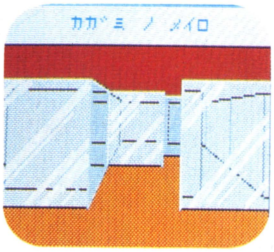
コマンド入力は、カナ入力と英語入力、それにカナと英語の混合入力、この3通り。コマンド選択式のに比べりゃめんどうだけど、ま、いいや。

**キャプテン**　コマンドに対する返答も速いほうだ。程度としては、初級者から中級者向きかな。まったくの初心者には、多少難しいかもしれない。でも怖がるほどのものでもないから、気軽に挑戦できるんじゃないかな。マッピングを確実にし、こまめにセーブするという基本さえ忘れなければ大丈夫。1個所だけ注意しなければならないな。トランポリンに乗ろうとするとき、GET　TRAMPOLINと英語入力しても通じないんだ。GETではなくGOにしなければね。間違わないように。GETでは"取る"という意味にとられてしまうんだ。



射撃場に入ってしまったけれど……

おっと、これは何だ？　役に立ちそうかな



最初(？)の難関は鏡の迷路、さーて？

遊園地の入り口で、お金は持ってる？

## 入場するのにひと苦労、頭を使え！

**英之**　入場料がないと中に入れない、これは当然だね。ところが、最初に持っているものは靴と時計とガム、この3つだけ。これじゃムリだよね。

西に機械室がある。その入り口のドアは鍵がかかっていて、そこから入るのは不可能らしい。てなわけで、次に東側に回ってみた。そこは駐車場で車が1台、しかしこの車も役に立ちそうにない。他に何かないかとあたりを見回す。下水口がある。中をのぞくとそこに1ドル貨が落ちてる。転がっていた枯れ枝を使って1ドルを取ろうとしたがダメ。ところが、そこでパッとひらめいたんだよね。枝の先にガムをくっつけて、それで1ドル貨を取ればいいって。ちょっと頭をひねれば、正面入り口から堂々と入場できちゃうんだよね。

**麻衣**　自慢するほどのことでもないでしょ。誰でも気づくわよ。

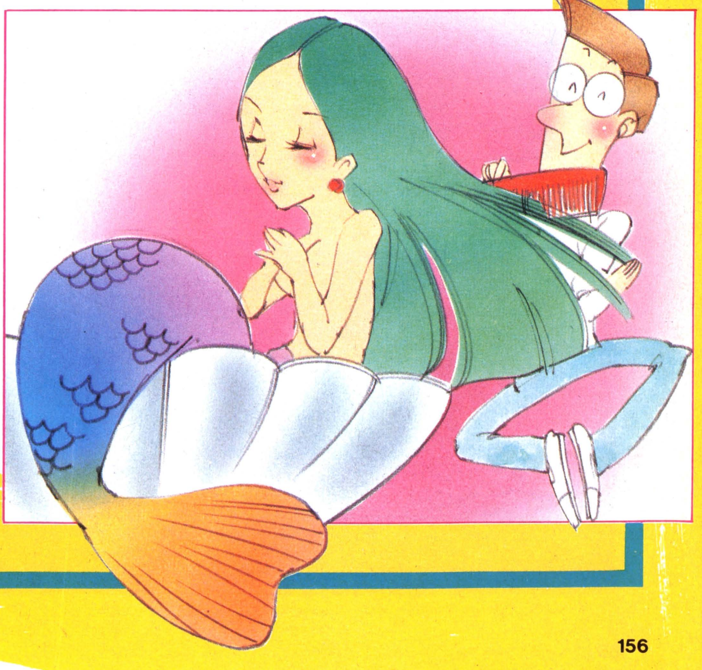
中に入っていきなり鏡の迷路にギクッ。画面は5種類ほどかな。自信ある人はマッピングの必要はないと思うわ。私の場合は、西の方向へ行くと出られたのね。他にもあるかもしれないけど。

次に音楽の聞こえる部屋に出たんだけど、ここはパス。その次が天井の低い部屋なの。ここには3つのドアと、赤・黄・青の3色のノブ、それからガイコツがあったのね。3色のノブをうまく使って、何とかドアを開けることができたの。3つのドアの向こうには、それぞれにいくつかの部屋が続いているわけなのね。そこでどうやら、この天井の低いガイコツのある部屋を中心にして、動き回ることになりそうだってわかるの。

**健**　まず、トレーニングルーム。バーベルなんかが置いてあるんだけど、これは重過ぎるみたい。次はトランポリン。これは後で役に立ちそうだし、持ち歩くこともできるんだよね。

その奥の部屋は射撃場なんだ。なぜかメガネが置いてあるんだよな。意味はわかんないけど、とにかく手にはいるものは手に入れようの精神で、メガネは取っといた。ところが、なんだ。銃も欲しいと思ったんだけどダメ。持てるものには限度があるのさ。

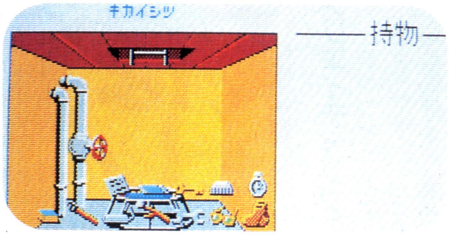
**英之**　射撃場の奥にはもう部屋はない。そこでガイコツの部屋に戻って次のドアを開ける……とそこは機械室なんだな。中にあるのは占いの機械らしい。その機械がし



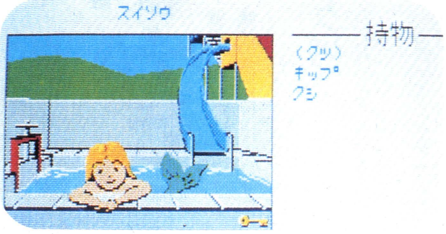
道具部屋で、箱が崩れてきたぞ。ピエロの前にあるのは……

木馬館ではメリーゴーランドに乗ってみたいな

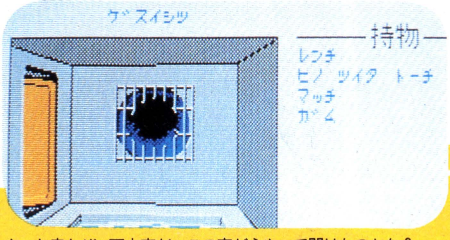
さ～てこのシーン、どこの天井かわかるかな？



機械室。じつは持ち物を全部おいてみた。キミは拾えたかい？



かわいい人魚がいるよ。床に鏡があるけど、女の子に要注意！



やっと来たぞ、下水室だ。この穴どうやって開けたのかな？

やべったことはちゃんとメモでもしておくといいね。その先には料金所があるんだ。

3つめのドアは、音楽の聞こえる部屋に戻るだけだから関係ないね。ガイコツの部屋からは1本の通路が延(の)びてる。他に進路はないからその通路を進んでいった。上へ登る廊下(ろうか)があったね。

## ちょっとした発想の転換も必要だぞ

**麻衣**　廊下(ろうか)の掲示、ゲームの進行に関係なさそうだからって、安易に無視しないほうがいいわよ。

もっと先に進むと、人魚に出会うのね。ところが彼女、髪(かみ)の乱れが気になってんの。男性が主人公のアドベンチャーでは、女性には親切にってのがパターンだからね。人魚を冷たくあしらっちゃダメよ。

**キャプテン**　ちょっとした気の利(き)かせかたが、成功につながるわけだな。看板を動かして別な場所に置き、他の人がはいれないようにするといったようなイタズラも必要だね。

行き詰(づ)まったときも、前後左右だけじゃなく、上下もくまなく見回せば何かが見つかる仕組みになっているな。

そうそう、靴(くつ)のかかとは、はずして持ち歩けるんだぞ。実はかかとにヒューズが仕込まれているんだ。このヒューズを使うシーンまで来れば、もうしめたものだ。ただし、それを使うときは自分も吹っ飛ばされるかもしれない。用心するにこしたことはないね。また、かかとをはずしたまま長時間いると、爆発するから気をつけて。

**英之**　それから、メガネはかけて歩いたほうがいいんだよね。

**キャプテン**　同じ部屋に何度か出入りする、ということがいくつかあったね。部屋によっては、あるものを持っていないと出られないところがあったり、上手にくぐりぬけ出る部屋もあった。慣れた人なら、3時間もあれば解けるかな。

それほど神経質にならなくてもいいが、一応時間制限がある。コマンド入力回数制限というかたちでね。持ちものに時計が含まれているのはそのためなんだ。

**麻衣**　いろいろとアドバイスももらったし。じゃ健、頑張ってネ。最後まで解けてないの、健だけなんだから。

# 作る楽しさを知ってほしいから
# リメインズロボット

(ソニークリエイティブプロダクツ)

**機種** SMC—777
**媒体(価格)** 3.5D(9800円)

## コンストラクションの醍醐味(だいごみ)!

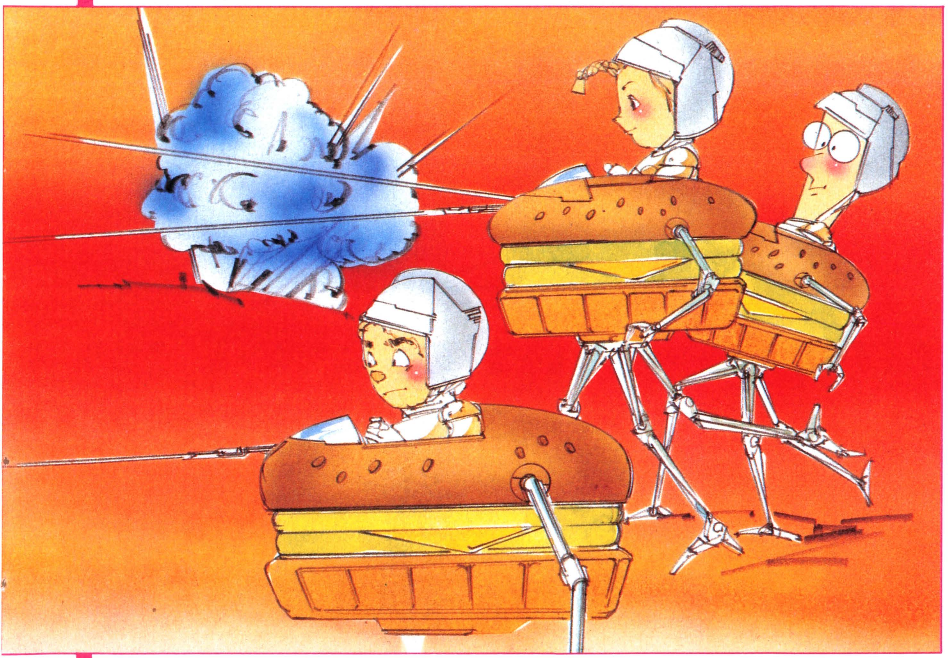
**英之** ゲーム全体の雰囲気はシミュレーション、てとこかな。でも一応アクションゲームではあるし……。コンストラクション部分がメインだってことは確かだな。
アクション部分、つまり、設定が決まってて、すぐに遊べるようになってる部分だけど、そこだけでもかなり楽しめるんだ。でもそのうち、腕も上がってくるし必勝パターンがわかっちゃうし、飽きるんだよね。そこでコンストラクション部分の登場となるわけなんだ。コンストラクション部分に移れるってところは、ロードランナーなんかとだいたい同じだね。
でも、ロードランナーはやっぱりゲームがメインなんだよね。

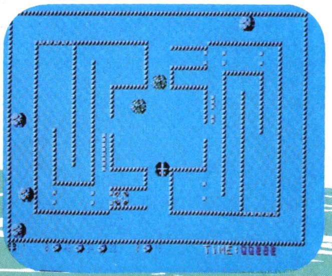
**麻衣** そうね。逆にこのゲームは、コンストラクションがメインね。
内容も凝ってるし。
敵や味方のロボットの配置、ブロックの設置なんかは、もうおなじみよね。ゲームのBGMも自分で作れるようになってるわ。
それだけじゃないのよ。ロボットの動きも自分でプログラムできるようになってるの。プログラミングもそんなに難しくないわよ。コマンドは少ないし。移動の方向や距離、回転、射撃能力。そんなところね。それをうまく組み合わせて最強のロボットを作っちゃえばいいのよ。

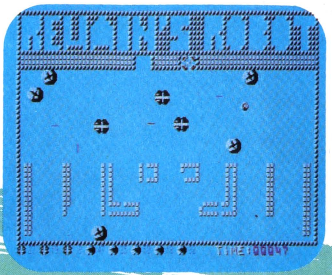
**キャプテン** このシステムは、アップルの『ロボット・ウォーズ』と同じだな。でもこれは古いゲームだから、四角い戦場でロボットを戦わせるだけだったけれどね。
『トレース・モード』というのがあるだろう。これはなかなか便利だ。自分でプログラミングしたロボットの動きと、プログラムしたコマンドとが同時に表示されるんだ。プログラムの欠点を見つけやすい、親切設計になっているわけだな。ゲームの必勝パターンをつかんでおいて、それをプログラムに生かせるようになればしめたものだ。

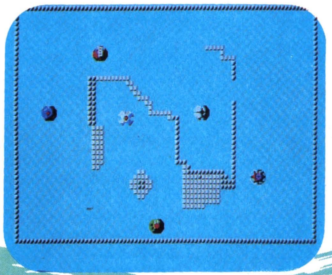
**健** 修理ロボットはユニークだね。ゲームをワンパターンにしないためにも、ぜひ1台は入れておきたいキャラクターだね、これは。
ただちょっと気に入らないのは、使われてる色が冴(さ)えないってこと。白っぽい色が多いんだよな。もっとカラフルにしてくれてもよかったんじゃないかなあ。コンストラクションでつけ加えることのできるロボットの中には、確かにカラフルなのもあるけどさ、趣味を疑うようなものがあったりもするんだよな。

**英之** 結局、このゲームをジャンル分けすると何だろうね。やっぱりシミュレーションかな。

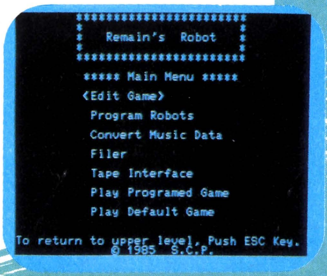








まずはできあいのゲームで実力をつけてから



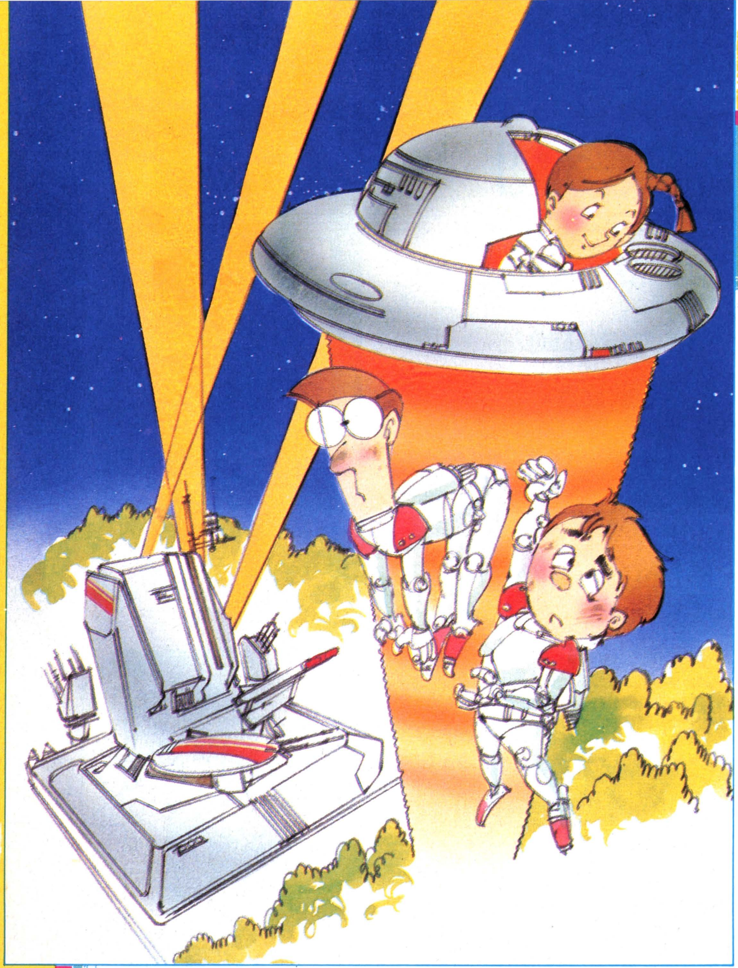

ゲーム作り……さて何から始めよう?

走る・泳ぐ・投げる・万歳する戦士、ザクサス急げ!!

# 釣りの気分で戦士をキャッチ!

# ザクサス

（エニックス）



●ストーリー

またまたエニックスのゲームはスゴい!! その名は『ザクサス』。ゲームのプレイヤーはザクサスを巧みに操り、逃走するサイボーグ戦士をトラクタービームで捕らえるのだ。逃げ足の速いサイボーグたちが、ディスフォール基地に到達しないうちに、しかも地上からの攻撃をかわしながら、10人のサイボーグを捕らえたらとりあえず任務終了となる。が、果たして君は、その任務を全うできるか!?

**機種** PC—80（mkII／SR）／88（mkII／SR）

**媒体（価格）** T（3800円）

## えっ、ロードしながらタイトル画面!?

**健** テープを読み込みながら、タイトル画面を描いちゃって、しばらくすると、キーファンクションがこれまたフルグラフィックで出力されるんだ。

**英之** ロードするだけで興奮しちゃうよね。案の定、内容もなかなかのものなんだ。

操作はごく普通。テンキーの2・4・6・8で移動して、スペースキーでビームを発射する。画面は横スクロールしていて、その中でザクサスは4方向に移動するわけだね。トラクタービームは下に向かって発射されるようになってる。

**麻衣** サイボーグ戦士は、画面の左から右へ逃げてくのね。それを狙ってビームを発射し、命中したらサイボーグ戦士はザクサスに吸い込まれちゃうの。10人捕らえれば1面終了になるんだけど、それがそう簡単にいかないのよねえ。

ピラサニアンは炎で向かってくるぞ!

## 巧妙に動くサイボーグ、逃がすな!

**キャプテン** 地上から攻撃してくるキャラクターとしては、ジャイルキャノン、ジャイルホバー、ピラサニアンなどがあるね。決して甘く見てはならないぞ。ファンファンというのもいる。これにはちょっとしたエピソードがあるんだよ。この『ザクサス』の作者、宮田康宏さんは、前回のエニックスゲームコンテストで優秀賞を獲得したんだが、その作品が『ファンファン』なんだ。

**健** 敵キャラクターのピラサニアンは手強いね。カエルみたいなかっこうで現れて猛火をはくんだ。びっくりしたネ、まったく。

それより、最高にスゴいのはサイボーグだぜ。走るだけじゃないんだ、川に飛び込んで泳いだり、林にかくれたり。この動きの良さ、見逃がせないネ。もちろん、かくれキャラクターもちゃんといるんだよな。

**麻衣** かくれキャラクターを発見したり、ある数以上のサイボーグを捕らえたりしないと、ジャイルキャノンやジャイルホバーを破壊するビーム力を備えられないっていう、ロールプレイ的要素もあるのね。なかなか奥が深いの。

トラクタービームに泳ぎ疲れた（?）戦士がつかまった

敵の攻撃を受けてザクサス無惨

隠れキャラ発見!

サイボーグ戦士が逃げ出したぞ!

構成 スピカ 協力 板寺龍義／木村信行／キャプテンふおっくす／佐藤元昭／武田II世／吉川正浩

# 芳珍玉一(ホーチンタマイチ)のレビュー

# BOX7

なにはともあれみなさん、ご機嫌よう！ ボクが正体不明の仕事人、いわずと知れたギョッ君である。『いつも新鮮、どれでも100点、いま一番の人気ソフト』の登場を願って切り捨て御免、期待しなさい。

## ご案内

**独断と偏見の総合点**

- 1F α-SQUADRON(76点)(ソニー)
- 2F 暴竜ゴジラ(75点)(バンダイ)
- 3F 功夫大君(80点)(東芝EMI)
- 4F うちのタマ知りませんか(84点)(ソニークリエイティブプロダクツ)
- 5F SWATS(65点)(ポリシー)
- 6F ZYZOLOG(63点)(ニデコムソフト)
- 7F ぐるっぺ(70点)(SPS)

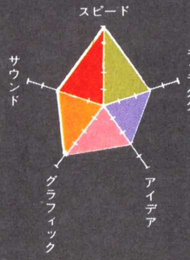
※80点がボクの合格ライン、つまり満足！ 60点台は中毒患者を生むか!? という可能性もありそうだと判断したもの。5つの評価基準をもとに真面目に採点してみた。(僅かな点差はボクの好み・気分が支配している)

## 1F α-SQUADRON

●MSX
●ROM(4000円)
▼**アクション＋シミュレーションゲーム**＝エイリアン攻撃のアクションがメチャクチャ単調なのに比べて、フライトシミュレータはメチャクチャ難しいときてる。だから攻撃だけで楽しもうかとズルく考えたら、なんと着陸しないとα－スクアドロンはエネルギー切れで爆発。おかげでちっとも長続きしなくて、99面がもったいない！ ――最近フライトシミュレータやってなかったからな(言い訳)。

それからグラフィック。グラフの"4"はMSXにしては、という意味で。フライトシミュレータの場合、外界やコックピット感覚を出すためだけに工夫されてるといっても過言ではないくらい。照準とマーカーが重なったときに見る夜景の水平線の感動的なこと！ これをひとり占めなんて、ケチくさいぜ。

ひと言アドバイス。攻撃のときはスクリーンの中央上側から徐々に中央に敵を見るようにするといいよ。

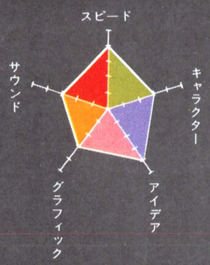



## 2F 暴竜ゴジラ

●X1(tu)
●T(4800円)
▼**アクションゲーム**＝キミは"ゴジラ友の会(正式名は忘れた)"を知ってるか!? ボクは一大決心で断念したけど、やっぱゴジラは不滅――と懐古趣味はさておいて。

ゲームが2段構えで、ひとつめが問題。画面右のワキ役はそれなりに凝ってて、アナウンサーや博士の仕事具合なんか、アイデアの勝利だ。メインのゲームもバリヤー張ったり、人が逃げたりなかなか。でもたったひとつ、トロイ！ だってゴジラが人間より遅いんだぜ。これさえなければ、ボクはベタぼめ。

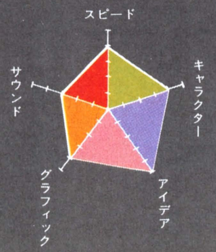
キミが動かすのはゴジラ、いわば悪者。建物や木、人を踏みつぶしてどんどん得点できるなんて快感(!?)じゃないか。ゴジラの悲哀が胸にジ～ンとくるぜ。

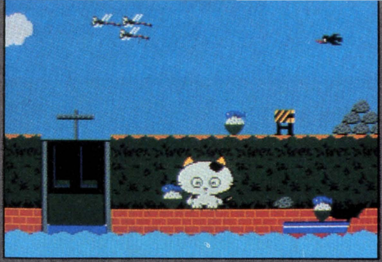


## 3F 功夫大君

●MSX
●ROM(4800円)
▼**神経衰弱＋アクションゲーム**＝カンフー、スロットマシン、神経衰弱の混ぜ具合がボクには妙に新鮮で、ついリターンマッチ。混ぜものはつまらないとゆー今までのボクの考え方も、そろそろ変える必要あり、かな？

昔から神経衰弱は強かったし、ギャンブルも人をドックのも大好き!? のボクは、力の限りマシュマロマンもどきのリュウジン退治に夢中。難しいテクニックや勘は必要ないし、ジョイスティックをつなげて2人でも遊べる、つまり誰もができる、今どき珍しい1本。――なに、ハイテクが使えないのは嫌だ!? そういえば、ちっともカンフーしてなかったな。ハテ、カンフーってナニ？





4F

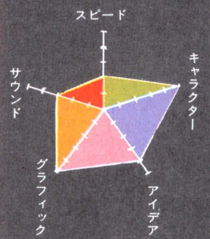
# うちのタマ知りませんか

●SMC－777
●3.5D（5000円）
▼アクションゲーム＝余談だけど、電車の中でOLや子供がタマの袋を持ってたり、トレーナー着てるのをよく見かける今日このごろ。

キャラクターソフトも、ここまでやれば合格！ 期待していいぞ。

最後まで買いている ほのぼのイメージ。これはすでに環境ソフトの域に達しているんではないだろーか!? 音楽とキャラクターがとにかくイイ。BGMはもちろん、タマがミスったときのメロディーは絶品！ ボクなんか、わざと水たまりに入ったり、ツバメに飛びついたり（悪趣味！）。

そしてタマがへいに登るところっ!! 後ろ姿の首からお尻にかけてのラインは、見る者すべてを平和でノスタルジックな気分にさせる魔法のよう！（ボクはナニを言ってるんだろう）たどたどしいタマの足どりも許せちゃうから不思議だね。SMCユーザーのキミ、買ったらいいんじゃない!?



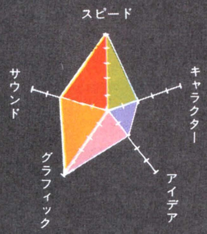

5F

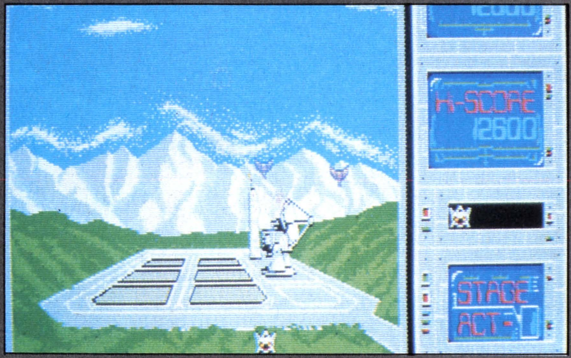
# SWATS

●FM－7／NEW7
●5D（7800円）
▼アクションゲーム＝最近アクションゲームのグラフィックも美しくなって、ビデオゲームなみのものも少なくないけど、これはその極めつけ。しかし、背景に比べてキャラクターがあまりにおそまつ、スワッツ号はまるで亀だもんな。

でもドジでノロマ（古いっ！）じゃない。敵もギャラガみたいに素晴らしく動く。角度によって変形したり背景の後ろに回りこんで見えなくなったり、立体3次元的なんだ。FMでは考えられないような（失礼！）速さと動き！

ここであの『A.E.』を思い出したキミ、えらい！ まったくそのとおり。背景にまぎれて敵が見にくいとこまでそっくり。『A.E.』か『SWATS』か、買うのはもう背景の趣味の問題。柳の下狙いは成功するか!?



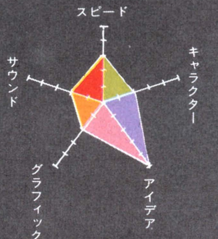




6F

# ZYZOLOG

●MSX
●ROM（4800円）
▼アクションゲーム＝写真の赤玉がザイゾンで、キミが動かすもの。チェックポイント（赤い四角・グラムゾ）を通過するだけなのに、慣性がついてるから思いどおりに動かない。ボクはアタリ社のビデオゲーム『マーブルマッドネス』を連想して、思わず熱中してしまった。

でも敵のデオダム（緑星）の動きが鬼畜い（？）うえに、障害物の配置がうまく考えられていて、ザイゾンの動きを巧みに限定してる。自爆せよと言わんばかり。で、攻められるままに自爆すると、分身が遠くの敵に当たって成功。ところが肝心の近くの敵は健在だったりするんだ、これが。パターンが進んだら、いくつかのグラムゾを取って、早めに自爆するのがよさそうだ。――必勝パターン？ そんなのボクに聞くなよ。



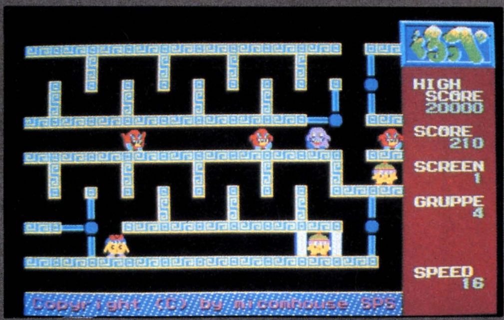
7F

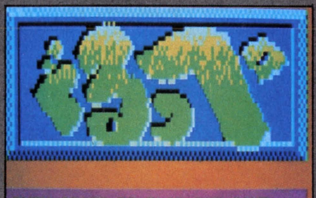
# ぐるっぺ

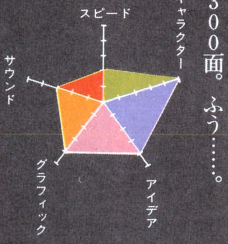
●X1（tu）、MZ－20／22、PC－88（mkII）●T（3800円）、3.5D／5D（5800円）
▼思考型アクションゲーム＝1面から始めたキミ、気分を変えて100面あたりをやってみよう。きっと面白いくらい楽に解けるにちがいない。じつはボクも1面で四苦八苦、そこへM誌編集部からお告げがあった。几帳面に頑固に順にやらないこと。1面（写真参照）はかなりハイレベルなんだ。T氏お勧めは42面、試してみよう。

それにしても300面にコンストラクションつきはスゴイ（そのうち『300面掲載』誌も登場するかも!?）。これだけあれば、レベルにムラがあるのも当然。ただ、1面はやさしくして入りやすくすべきじゃない？

さて、狭い所を動くからキー操作に慣れよう。でないと仕掛けを施す間もなくダウン。まぁ、思いこまず、気長にやろうぜ！ なんたって300面。ふう……。





EPOCH TV-GAME

# テレホビーレビュー!

## ドジなピエロが大活躍だ!

# コミックサーカス

（エポック）ちゃん太

機種　スーパーカセットビジョン　　価格　3800円

サーカスでピエロといえば、一見サーカスの窓際族的な感じがしますが、じつはとんでもない話でエリートが多いのです。でないと綱渡りの最中でズッコけるなんてことはできません。

ところが……、我らがコミックサーカスのピエロ、トビー君は珍しくドジなのです。今日も手品に使うハトを逃がしてしまったのです。お客さまの見ている前で大あわて！　仲間の応援を得て、大急ぎでハトをつかまえにかかります。シーソー、トランポリン、はては空中ブランコまで……。さあ、トビー君はハトを全部つかまえることができるでしょうか!?

高い完成度で迫るコミックサーカス。ピエロが家にやってきた！

### ひょうきん団員を紹介しま〜す

さて、登場人物の自己紹介といきましょう。

**ドジのトビー君**

えー、私はトビーと申しましてわがコミックサーカスの花形ピエロでございます。今日はみなさまに手品を……、あれっ!?　バサバサバサ……（ハトの逃げる音です）

あ〜あ、逃げちゃった。ちょっとつかまえてきますので、少々お待ちください（と言って何か準備しに奥へ引っ込んでしまいました）。

**親友ラッキー**

あ〜あ、トビーのヤツまたやってら。しょうがねえヤツだな〜。あ、申し遅れました。私はラッキー、得意なのはシーソー。トビーと組んで風船割りのショーをご覧にいれます。乞うご期待！

**身軽のジミー**

あっしは当サーカス一のお人好し、ジミーと申しやす。得意技はトランポリン。これにかけちゃ、あっしの右に出るヤツはいませんぜ。トビーが逃がしたハトなんざあっしがアッというまにつかまえてご覧にいれやしょう。

**マッハブラザーズ**

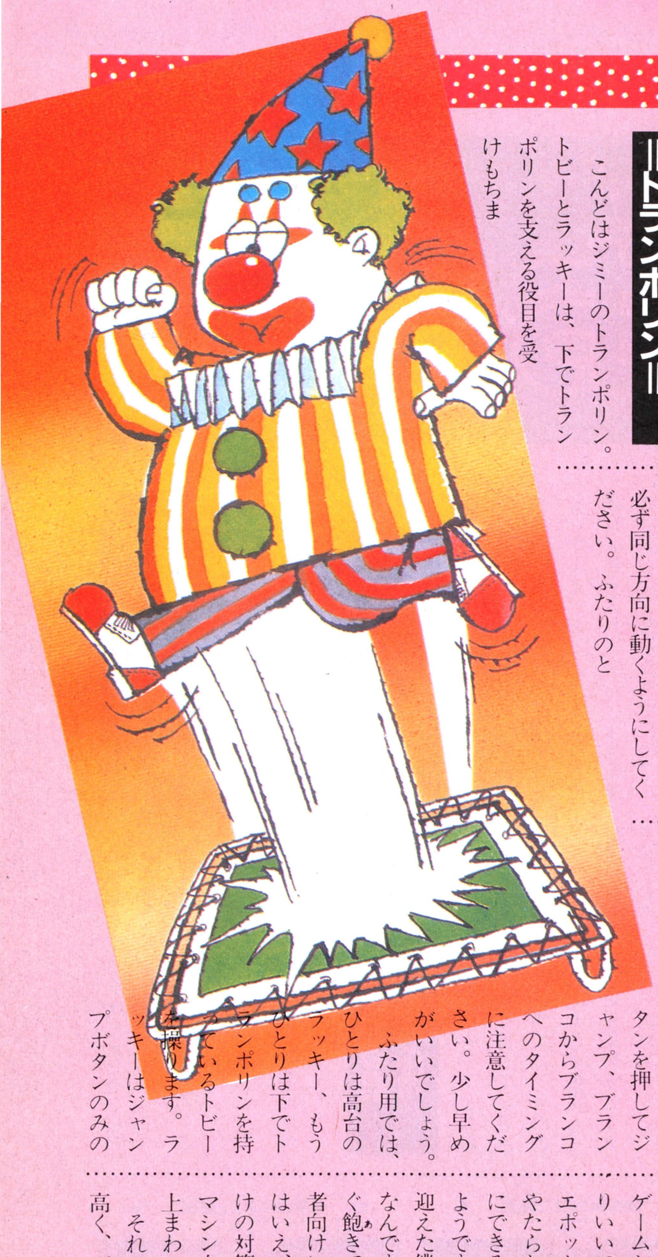
当サーカス唯一のまともな芸の持ち主、マッハブラザーズでございます。今日は空中ブランコでみなさまの……、あれっ、ナニ、このハト!?　なになに、トビーが逃がした？　しょうもねえヤツだ。——あ、お騒がせしてどーも失礼。今日の芸はハトとの空中戦になるとのことです。まあなんとか楽しいショーにしようと思います。お楽しみに！

### トビー&ラッキー＝シーソーゲーム＝

まず最初はシーソーゲーム。トビーとラッキーが交互にジャンプします。ハトは上のロープにたくさん止まっています。1羽ずつ降りてきたらチャンスです。シーソーを利用して、下にいるピエロが落ちてくるピエロを受け止めるのですが、失敗すると残り数がひとり減ります。外側で受けとめるとピエロは高く飛ぶようになります。ときにハトがフンを……、じゃな

さ〜て、トランポリンでうまくキャッチできるかな。

空中ブランコからうまくハトに飛びつけるか!?



かった、ボーナスを落としていきますが、あまり無理して取ると失敗のもとです。

このゲームではひとり用とふたり用がありふたり用ではそれぞれピエロを受けもち、交互にジャンプとなります。

それでは少々コツをお教えしましょう。この面ではできるだけハトはつかまえないで、風船を割るようにすることです。ハトを避けて、風船のあるほうへジャンプしましょう。

風船がすべて割れると一輪車がロープに現れます。ここで一輪車につかまるとボーナスとなり、客席からたくさんのドル袋が投げ込まれます。できるだけ拾いましょう。ちなみに点数は、風船20点、ハト100点、ドル袋は?点です。

## ＝ジミーも参加して＝トランポリン＝

こんどはジミーのトランポリン。トビーとラッキーは、下でトランポリンを支える役目を受けもちます。それ以外はシーソーのときとほとんど変わりません。

トランポリンは中央で受けとめるほど、ジミーが高く飛び上がります。ボーナスは1面と同じで、できるだけ多く風船を割ってください。ハトをつかまえるのはとても楽なので、気にすることはありません。

1面と最も違うのはふたりゲームのときです。トランポリンを支えるふたりのピエロをひとりずつ担当するわけですが、ふたりの息がピッタリ合わないとうまくいきません。動く方向が逆だと、トランポリンは落ちてしまいますから、必ず同じ方向に動くようにしてください。ふたりのときにとくにおもしろさを発揮する面です。

シーソーは、まだほんの序の口さ……?

## マッハブラザーズの登場！＝空中ブランコ＝

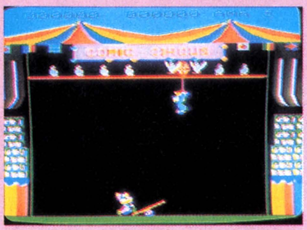
いよいよコミックサーカス一座の切り札、マッハブラザーズの空中ブランコの妙技が始まります。と言っても、実際に宙を舞うのはラッキーで、マッハブラザーズはラッキーを運んでくれるだけです。トビーは下でトランポリンをもって、失敗して落ちてくるラッキーを受けとめる係りです。

ハトは4羽で左右に2羽ずつ、そのうち1羽は降りてきます。風船はブランコの下の方に並んでいて、ラッキーがブランコめがけて飛んで行くじゃまになります。ボーナスはなく、風船を全部割ってもなんの得にもなりません。ハトをつかまえることだけに専念してください。

ラッキーは、コントローラのボタンを押してジャンプ、ブランコからブランコへのタイミングに注意してください。少し早めがいいでしょう。

ふたり用では、ひとりは高台のラッキー、もうひとりは下でトランポリンを持っているトビーを操ります。ラッキーはジャンプボタンのみのコントロールになります。

この面が終わると1ラウンド終了で、また1面から始まります。



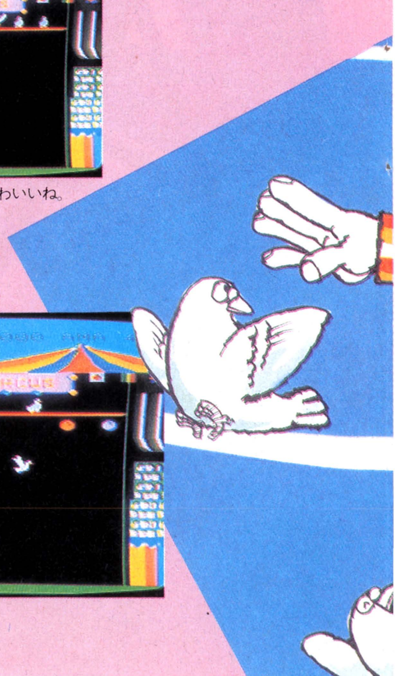
1面終了すると見れるよ、かわいいね。

**◎合格点、あげる**

うーん、スーパーカセットビジョンのゲームとしてはかなりいいできですが、エポックのゲームはやたらと単純で簡単にできるものが多いようです。成人式を迎えた僕が言うのもなんですが、たぶん中学生でもすぐ飽きてしまうような……。年少者向けに作られたゲームマシンとはいえ、もう少しハイティーン向けの対策もしてほしいところです。マシン自体の性能では、他機種を上まわっているのですから。

それでもこのゲームは完成度が高く、グラフィックは10点満点級、効果音も単音ではあるけれどかなりきめ細かい効果を生み出しています。とくにキャラクターの動き、ハトがロープの上ではばたいたり、ピエロが空中でバタバタ手足を動かしたり……は、完璧と言えます。

(エポックのソフトはキャラクターの動きに関してはナンバー1です!)



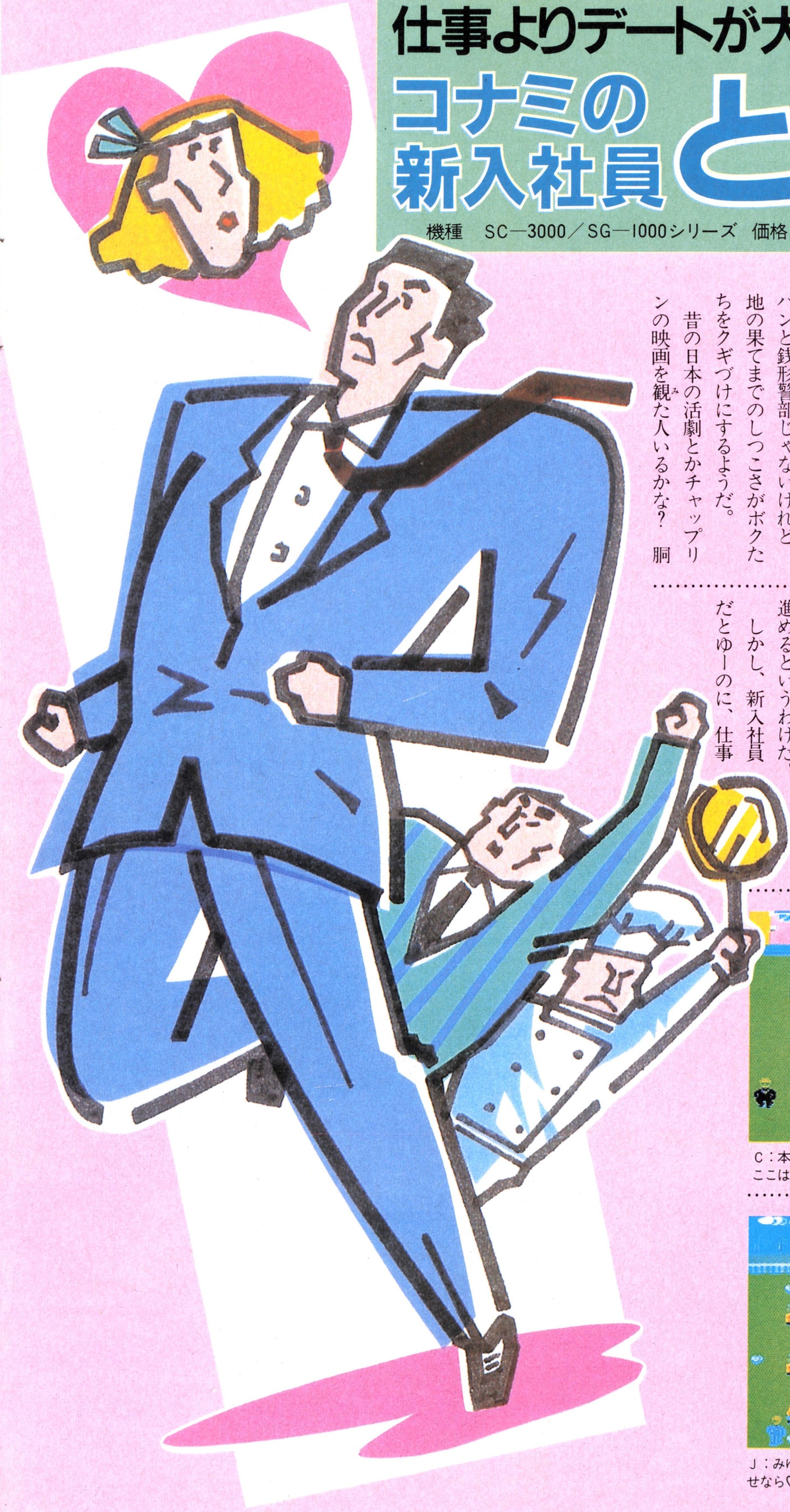
## 仕事よりデートが大切!?

# コナミの新入社員 とおる君

（セガ）

機種　SC—3000／SG—1000シリーズ　価格　4300円

桜井　博道



### 逃げろや逃げろ！デートが待ってる

『残業、残業!! やっぱり残業……。彼女とデートがあるのに残業なんかやってられるかよ！』と、とおる君の胸の内は、仕事で彼をしばりつける悪山課長への不満でメラメラと燃えている。

『わが社としては、品行方正で努力を惜しまない新入社員を……、おっと、と、とおる君!! 席を立ったらいかん。ちゃんと残業せんといかんよ、キミ……』と、悪山課長が熱を入れるから、ますます逃げ出したくなるみたいだね。ルパンと銭形警部じゃないけれど、地の果てまでのしつこさがボクたちをクギづけにするようだ。

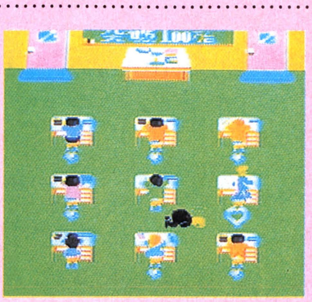
昔の日本の活劇とかチャップリンの映画を観た人いるかな？ 胴長短足で、ペンギンのようにスタスタと速く走ると、やたらこっけいでおもしろおかしいんだ。そんな映画を観ているような、とおる君と悪山課長の追っかけっこ。とおる君になったキミは追われるスリルを味わえるというわけ。

### さて、とおる君の働きぶりは!?

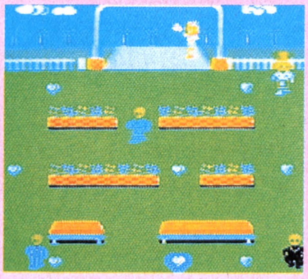
まず、会社のビルの下でとおる君をいまかいまかと待っているみゆきちゃんと会うまでに、4つのステージでそれぞれ♡を集めなきゃいけない。一定量集めると1ステージをクリア、次のステージへ進めるというわけだ。

しかし、新入社員だとゆーのに、仕事

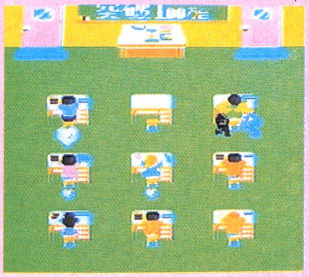
C：本を投げるなんてルール違反だ。いや、ここは学校ではありません。



A：とおる君のヘッドバットにおもわずダウンした悪山課長さん。



J：みゆきちゃん。待つのもいいけど、どうせなら♡集めを手伝って!!



B：ガツ～ン！、イテテテ……。決定的シーンはヘッドバットのヒット。

K：まばらな雲と青い空にさそわれて、いよいよ念願のデートだよ。

D："OUT"のサインが点滅した。すかさずこの部屋から出ること。

もせずに女性社員にちょっかい出したり、デートをしたり。ホント、とおる君には困ったもんだ（耳が痛い人もいるかな？）。

**●"営業一課"編**

**写真A～D**を見ればわかるように、縦3×横3で計9つの席のうち1つはとおる君の席だから、残り8人の社員を悪山課長から逃げながら3回（1度ではききめなし）ヒップアタック。椅子からずり落としてそこに座ると、1人につき♡1つがきみのものになる。

**写真C、D**の右上に注目すると"OPEN DOOR"サインが計8文字……もうわかったね。♡1つで1文字光るしかけで、8文字そろって光れば出口の上のサインが点滅（**写真D**）、すかさず次のステージへゴーだ。

ところで、**写真A～C**に大きな♡が1つあるよね。いつも同じ席にあるわけではなくて数秒(?)たつと、あっちで光り、こっちで光りと移動する。そこで、大きく光る♡だけで8文字そろえてみよう。するとボーナス5000点だぞ！

社員はいつも席に座ったまま。追いかけてくるのは黒服の課長だけ。エッサコラとヒップアタックをしてると、せっかんしにやってきて、触れるとアウトだ。これをうまくやりすごす方法が3つある。

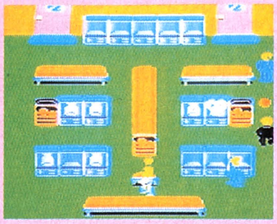
(1)ひたすら逃げる。

(2)空の席、もしくはヒップアタックで社員をどかしてその席に座る。

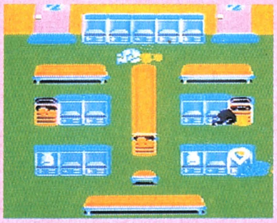
(3)縦、横からのヘッドバット。

**写真B**はヘッドバットさく烈の瞬間で、**写真A**はヘッドバットをきめられてうずくまる課長だ。横より縦からのヘッドバットの方が高得点になるけどタイミングがとりづらく、自滅するおそれアリ。

とにかくこの課長はタフで、ヘッドバットでうずくまっていたかとおもうと、ごらんの通り（**写真C**）本を投げて応戦してくる。もちろん当たればアウトだ。——どこに新入社員に本を投げつけるバイオレンスな会社があるんだろうか？



E：とおる君に襲いかかる悪山課長にボールを投げつけるとおる君。



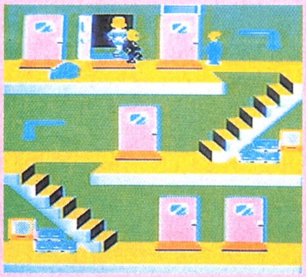
F：ほら、ボール攻撃にうずくまった3人。いまのうちに♡を集めろ！

**●"ロッカールーム"編**

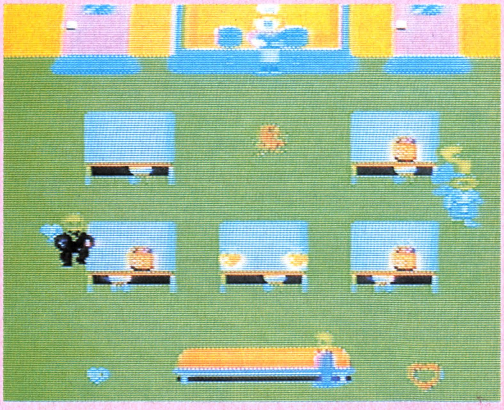
**写真E、F**に注目すると、な、なんと追いかけてくるのは悪山課長だけじゃない。さらに2人いるではないか！　この2人も金髪でコワソー。悪役レスラー並みの迫力でせまります。ハイ。

このステージも基本は同じで、ロッカーに入っているビン詰めの♡を集めればいい。ヘッドバットを3回（前ステージ同様、1度でははききめなし）かましてビンを割れば、♡1つはキミのものだ。

**写真E、F**を見るとここでも大きな♡が光っているね。焦ってビンを叩き割ればイイッてもんじゃない。小さな♡が大きな♡に変わるのを待ってビンを割る。難度はウルトラCなのでケガも多し。



G：ノックもしないでドアを開けると、女子社員の着がえ中でした。



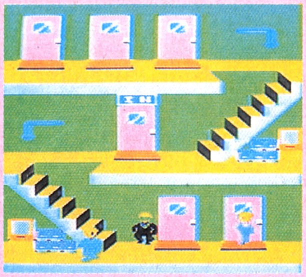
I：タコを投げつけ、投げられ、つぶし合い。かわいそうなのはタコ。

奥のロッカーの左右と中央に大きな茶色のカゴが計3つあるだろ？　3人相手に逃げ回ってるんだからヘッドバットだけではとてもかなわない。そこで、このカゴを使うのだ。

何に使うかって!?　カゴの中にそれぞれ3つボールが入っている。そのボールを課長たちに投げつけるわけ。**写真E**はボールを投げていて、**写真F**ではボールに当たってうずくまって動けなくなっているね。相手3人を十分ひきつけて、ボールを3連続して投げるのがコツだ。ボールを持って逃げることもできるけど、そのときは1つだけしか持ち歩けないからね。

**●"食堂"編**

さっきの3人に加えてここではもう1人、コック（**写真I**の中央上部）がいて（そばに寄ると殴られるけど、動かないから心配なく）、タコを投げてくるんだ、これが。キミも負けてはいけない。大きなツボの中のタコ（3匹入っている）を投げて応戦すれば、♡をとるのが楽になるよ。



H：すたこらサッサと階段をのぼって"IN"のサインの部屋へ。

それから♡が入っている中央の2個のビン、これは縦のヘッドバットじゃ叩き割れない。そう、真横からのヘッドバットだけが有効なんだ。

あとは……、床に散らばってる♡は通過するだけでキミのものだ。ここまでくると難度はグーッと落ちる。

**●"庭"編**

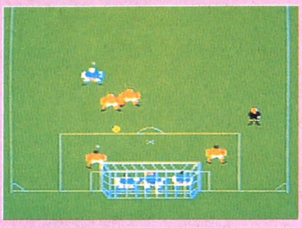
さてと、いよいよ最後のステージにやってきた（**写真J**）。床に散らばっている♡を残さず通り過ぎると、みゆきちゃんとのデートはOKでメデタシ、メデタシというわけ。**写真K**ののどかな風景をバックにシティ・ターボに乗ってドライブ。ハッピーエンドになればいいけれど、それはキミの腕しだいというわけなんだ。

**●"番外"編**

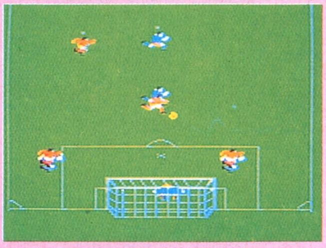
ここで紹介する2枚の**写真G、H**はいわゆる各ステージのつなぎで、出口を出ると現れる。階段を昇ったり降りたりして"IN"サインのついたドアに入れば次のステージへ進める（**写真H参照**）。そこでまちがって（？）"IN"サイン以外のドアを開けると、隠れキャラがいたりする。**写真G**の着替えている女子社員の後ろ姿なんかそのひとつだね。なに、写真がはっきり見えない!?　やらしっ。

——てなわけで、とおる君の奮戦記はおしまい。今年の新入社員○○氏が、この1本でサボリのテクが養えるかどうかは疑問だけど、ちょっとジョークで会社でやってみたい、ね!?

さあ、ゴールがガラ空きだ！



フリーキックなのにゴールエリアに3人の壁。う〜ん!?



パスだ！ 右か左か!?

今、ゴールインの瞬間。

戦いすんで日が暮れて……

# 2人で22人分走った気分！
# スーパーサッカー
（エポック）

機種　スーパーカセットビジョン　価格　3800円

佐藤　元昭

## 世界初の格闘技宣言『エポック杯』開始

——西ドイツ、イタリア、ブラジル、アメリカ……、世界の強豪10ヵ国が集まり、プロ・アマの両レベルで開催される『エポック杯』スーパーサッカー。いよいよキックオフ!!

なお、今大会ではサッカーでは世界初の〝格闘技宣言〟が出されており、故意のトリッピングやキッキングもOK、退場にはなりません。どんなハプニングが飛び出すか、とにかく流血をも辞さない選手の熱気に、ここ『BEEP・CRT会場』の観客も午前9時現在7万人を超えております——

## 20種類以上もの多彩な技を使いこなす

この大会の目立っている点はなんといっても選手の動きがいいということでしょう。たった2つのボタンとスティックだけで、同時に4人の選手とゴールキーパー、さらにボールの変化までコントロールできるわけですからねぇ。

しかも、ボールめがけてのスライディングタックル、空中に上がったボールにはジャンプヘディング、さらにキーパーによるセービング、パンチングなど、20種以上の技が扱えるんですね。これだけの動きを組み込んだゲームは、めったにありません。当然のことですが、うまくなるほど、選手の動きが生き生きとしてくるんです。

**その1　コントローラ編**

右のボタンは足を出すとき、つまりスライディングタックルやパス、シュートに使います。左のボタンはジャンプするとき、ヘディングやキーパーのダイビングに使います。ボールの飛ぶ方向や、選手の動きを指定するのはスティックです。まず、ボタンの機能だけを先に覚えましょう。今後、右のボタンをキックボタン、左のボタンをジャンプボタンと呼ぶことにします。

**その2　ボールに慣れよ！**

パスやシュートは、キックボタンを使いますが、ボタンを押している時間によって、蹴る強さが決まります。パスなど近いところへ飛ばしたいときは、ほんの少しだけ押せば十分です。蹴った後で、スティックを使ってボールに変化をつけることもでき、シュートのときに絶大なる威力を発揮するはずです。

**その3　欠点を利用せよ**

欠点を逆に利用するのが一人前。チャレンジしてみましょう。

まずはオフサイド。このゲームでは、オフサイドがありません。気にせず試合続行！

次はロングパスに関する問題。このゲームでは、グランドの一部しか画面に出てこないので、ロングパスをすると、ボールが見えなくなります。これを逆に利用して、まだゴールが見えないところからシュートすると、守備側はボールが見えないため守りようがなく、あっさりと得点できるのです。また、ゴール前には必ず2人の味方選手がいるので、見えない味方にパスすることもできます。

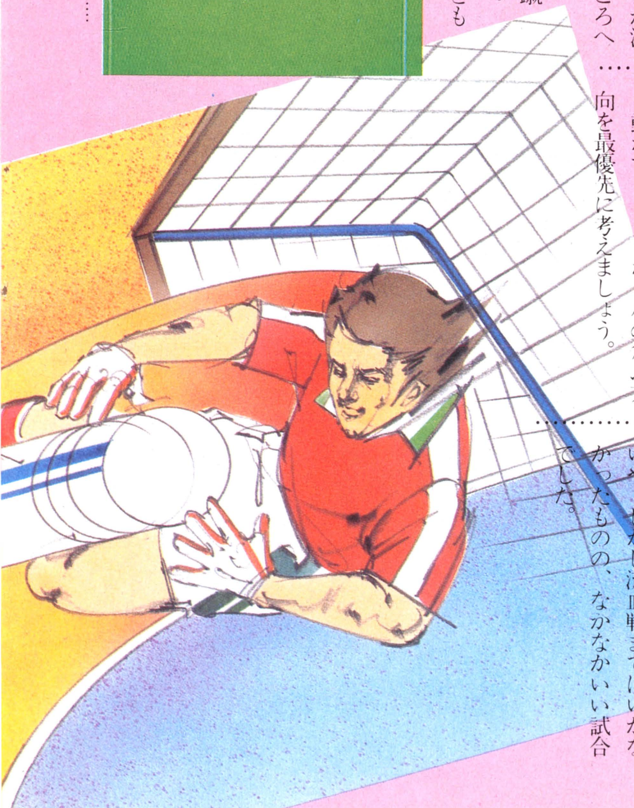
さらに、フィールダーの位置が細かく指定できない、つまり、いてほしいところに選手が来てくれないことがあります。へたに選手を動かすよりも、ボールの飛ぶ方向を最優先に考えましょう。

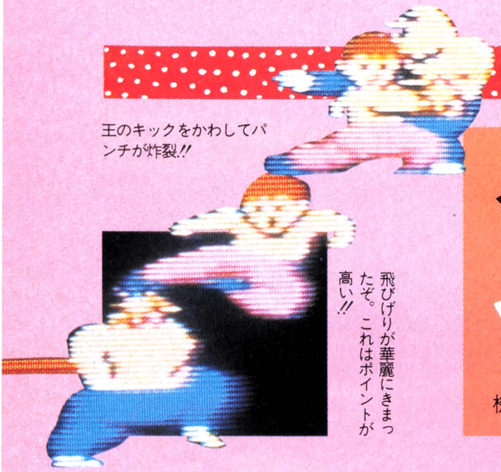
**試合終了**

アマのゲームで各国の選手が十分技を磨いたせいか、プロでも刺激されてかなりおもしろい展開が見られましたねぇ。また、1人で11人を演じるのもいーですが、友人を誘って熱くなった人が多かったようで、ギャラリーも興味を示してました。まぁ、応援にかけつけたギャルたちのBGMは少々単調でしたが、笛の音などの効果音は抜群で身がひきしまりましたね。

例の「見えないシュート」やフィールダーの位置については、正直言ってがっかりしましたがね。見えないシュートを、何も知らない友だちに見せてあげたら、たぶん腹を立てるでしょうね。

あまり頭を使わずに、のんびりとやるのが一番正しいやり方ではないでしょうか。選手のフォーメーションの悪さなど、本当のサッカーファンなら気にしだすと胃かいようになりかねませんからねぇ。いや、しかし流血戦まではいかなかったものの、なかなかいい試合でした。





王のキックをかわしてパンチが炸裂!!

飛びげりが華麗にきまったぞ。これはポイントが高い!!

# メンマの塔で大あばれ!

（コナミ）

# イーアルカンフー

機種　ファミリーコンピュータ　価格　4500円

中村　龍義

## 李よ、チャーハン一族を撃ち破れ!!

ときは中国清朝も末期。政治は乱れに乱れ、大陸はチャーハン一族の悪業のえじきとなっていた。そこで立ち上がったのがカンフーの達人「李（リー）」である。李はチャーハン一族の城である「メンマの塔」へと乗り込んだものの、行く手をはばむ強敵が次から次へ。果たして世なおしはできるのか!?

## キック、パンチ&足払いで攻撃!

技（わざ）を決めれば敵のエネルギーが減り、敵が決まれば自分のエネルギーが減る。先にエネルギーがゼロになると負けである。ゲームは6ステージ構成で、これがくり返されてゆく。では順にたどってみよう。

**第1ステージ**　棒術使いの「王（ワン）」が相手だ。バットならぬ棒を振りまわすせいか、片足をあげているときが多いので、足払いはあまり効果がない。タイミングをはかってハイキックでポイントをかせごう。下手にタイミングが合うと、集中打を浴びるゾ。

**第2ステージ**　火炎術師の「桃（タオ）」、離れていると火を吹いてくるので接近戦にもちこみ、キックやパンチで痛めつけてから足払いかパンチを決めればカンタン。

**第3ステージ**　鎖（くさり）使いの「陳（チン）」、なかなかの強敵だ。かなり離れていても鎖を飛ばしてくるし、足払いやキックも鋭（するど）く決めてくる。ハイキックやパンチをあてまくるしかない。攻撃は最大の防御（ぼうぎょ）なり!!

**ボーナスステージ**　左右から飛んでくるナイフや扇子（せんす）をこわせばよい。飛んでくる高さは3種類あって、高いのは飛びげり、中位のはパンチ、低いのは足払いでかわそう。ほかにもやり方はあるけど、これが一番まっとうなやり方。火炎や鎖、手裏剣（しゅりけん）も同じように防げる。李がやられたところでこのステージは終わり、でも死んでも残数はかわらない。

**第4ステージ**　手裏剣使いの唯一の女性「藍（ラン）」が登場。陳と同様、離れていると手裏剣が飛んでくるから、接近戦にもちこもう。相手のハイキックをかわして足払いで決まり!

**第5ステージ**　謎（なぞ）の男「呉（ウー）」が相手だ。どこらへんが謎かというと、なんと、横っ飛びに体当たりをしてくるんだ。よってこの場合も接近戦を勧（すす）める。でもキックも得意だから、なかなかてこずるぞ。ハイキックとパンチを多用して、うまくやっつけろ!!

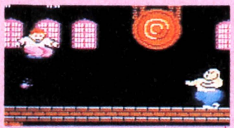
第5ステージが終わると、李は画面中央のドラを飛びげりで鳴らして（この音がなかなかリアル）敵一巡（いちじゅん）。第6ステージはくり返しになるけど、敵もさるもの、一段とレベルアップしてくるから要注意!!

## キャラの楽しさ&技の多彩さで満足

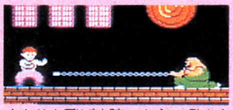
とりあえず1回ゲームをしてみて、そのあとでお腹をかかえて笑ってしまった。なんとも楽しいゲームである。ステージ終了時に、李がうれしそうに技を披露（ひろう）してニコッと笑うのが何ともいえないし、死ぬときに足を「コッコッコ」とふるわせるところなんて、もう最高!! 動きも表情もいいうえに背景もムード満点。

ただし目を楽しませてくれる分だけ、コントローラの操作は複雑になっている。左手の✚ボタンと右手のパンチ・キックボタンの組み合わせで、じつに13通りもの技があるんだ。覚えておかないと、とくにボーナスステージは一瞬のうちに終わってしまうぞ。

最後にどうでもいいけど、ファミコンマニアに注意をひとこと。カセットを抜き差しするときは必ず電源を切るように。ボクはこれでマシンをこわしてしまったんだ。くれぐれも注意して遊んでくれたまえ!!



桃は離れると炎が飛んでくるぞ。ジャンプでかわせ!



くさりを飛ばす陳。もう一発やられると死ぬぞ。要注意!!

ボーナスステージ。低い位置の扇子は足払いでこわせ。

王をたおして喜ぶ李。やったぜ!! パーフェクトだ!!

「ドサッ!」静かに倒れる藍を李はじっと見つめるのであった。

体当たりをきめる謎の男「呉」。

1回りして再び王とにらみ合い。今度は手ごわいぞ。

# ホビーゲームTOPチャート

人気のソフトがひと目でわかるテレホビートップチャート。今月からはデビューあべにゅうもドッキング。

## セガSG・SCシリーズ

| ランク | 前ランク月 | ゲーム名 | 定価 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | チャンピオン・サッカー | 3800円 |
| 2 | — | チャンピオン・プロレス | 4300円 |
| 3 | — | ザクソン | 4300円 |

1 エキサイティングなサッカーゲーム。キミは強敵パソコンチームを破れるかな？

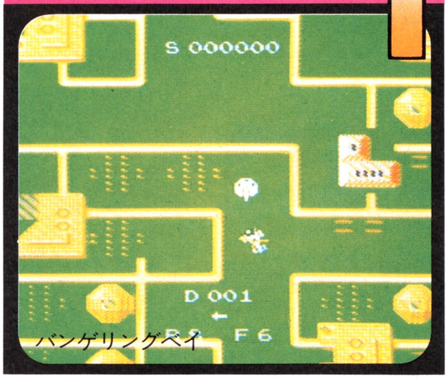
2 ボクシングにつづくチャンピオンシリーズ。キミのテクニックに応じて強さが選べるゾ。

3 敵の攻撃を避け、大宇宙に浮かぶ敵巨大要塞の最終人工頭脳兵器ゼクトロンを撃破せよ。

## ファミリーコンピュータ

| ランク | 前ランク月 | ゲーム名 | メーカー・定価 |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | バンゲリングベイ | ハドソン4900円 |
| 2 | — | ギャラガ | ナムコ4500円 |
| 3 | 1 | アイスクライマー | 任天堂4500円 |
| 4 | 4 | ゼビウス | ナムコ4900円 |
| 5 | 5 | エクセリオン | ジャレコ4500円 |

### 1 バンゲリング ベイ

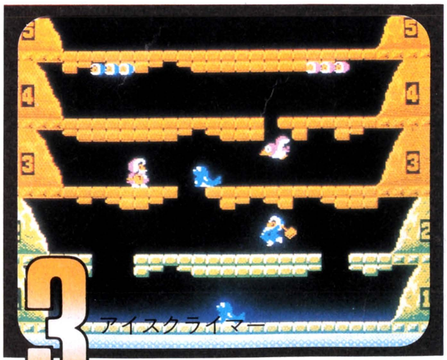



ヘリコプターで敵の工場を破壊。4万点を超えれば夜間の空中戦。これがまたシブイ。

4 エリアのナゾが解けるほど、ゲームの深さがわかってくるスペースアクション。

2 さすがファミコン版ギャラガ。グラフィック、サウンドとも、ゲームセンターの迫力だ。

5 人気の秘密は敵キャラクターの独特な動きのパターン。夢中にさせられたゲーマー続出中。




3 氷の山をたたき割り、出てくるじゃまものを避け、頂上目ざして山登り。

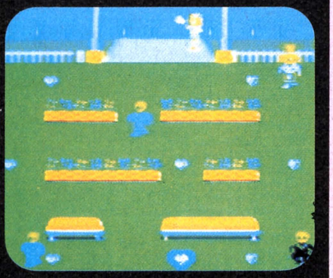
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。（集計期間昭和60年3月1日から昭和60年3月31日まで）

# テレホビー デビューあべにゅう

楽しさいっぱい新作ゲームが勢ぞろい!!

## コナミの 新入社員とおる君

セガSG・SCシリーズ　コナミ　4300円



今日は彼女と楽しいデート。残業なんてアホらしくてやっちゃいられない！　ヘッドバットで悪山課長とサヨナラだ。

## イーアルカンフー

ファミリーコンピュータ　コナミ　4500円

敵キャラクターがとってもユニークで、見てるだけでもおもわず笑っちゃいます。BGMもなかなかのカンフーアクションゲームです。

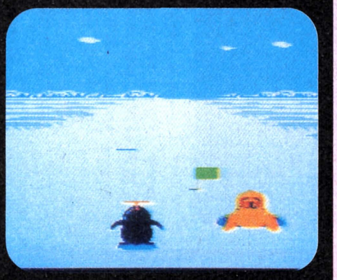
## GPワールド

セガSG・SCシリーズ　セガ　4300円

3D（次元）感覚のカーレース。10コースのほか、コンストラクション付きだからオリジナルコースも自由自在に作れるよ。

## けっきょく南極大冒険

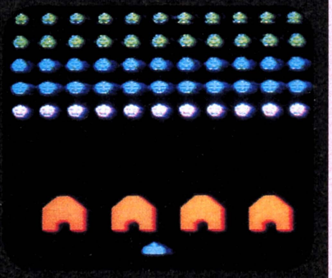
ファミリーコンピュータ　コナミ　4500円



かわいいペンギンクンがたったひとりで大冒険。途中にある落とし穴をうまく飛び越えて、基地までたどりつけるかな。

## スペースインベーダー

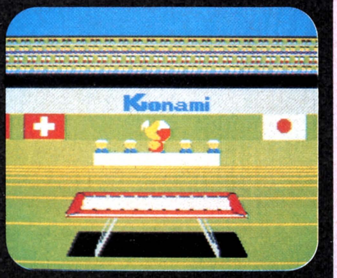
ファミリーコンピュータ　タイトー　4500円



ビデオゲームをはやらせた、スペースインベーダーがファミコン版で再びデビュー。ゲーム内容もアーケード版そのものだ！

## コナミのハイパースポーツ

セガSG・SCシリーズ　コナミ　4300円




ハイパースポーツがSG・SCシリーズに登場。競技は、①高とびこみ、②跳馬、③トランポリン、④鉄棒の4種目だ。

## ちゃっくんぽっぷ

ファミリーコンピュータ　タイトー　4500円

アーケード、パソコン版とも大人気のちゃっくんぽっぷ。オリの中の女の子を助けだすちゃっくんがとってもかわいいネ。

## サッカー

ファミリーコンピュータ　任天堂　4900円

まず驚くのはキャラの動きのしなやかさ。まるで本物のサッカーを見ているようだ。いろいろな技（テク）も使えるよ。

# テレ

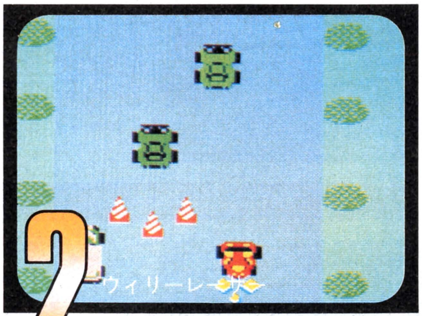
協力店　●西武百貨店池袋店（東京・池袋）●寿屋大宮東口店（埼玉・大宮）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●阪急百貨店（大阪・梅田）

## スーパーカセットビジョン

| ランク | 前月ランク | ゲーム名 | 定価 |
|---|---|---|---|
| 1 | — | スーパーサッカー | 3800円 |
| 2 | — | ウィリーレーサー | 3800円 |
| 3 | — | ルパン３世 | 3800円 |

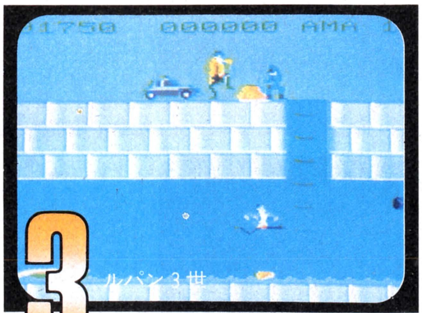
1

10カ国からチームを選んでキックオフ。ドリブル、パス、シュートすべて本格派。




2

ルール無用の3大陸縦断ラリーのスタートだ。キミは60,000kmを走破できるかな!?




3

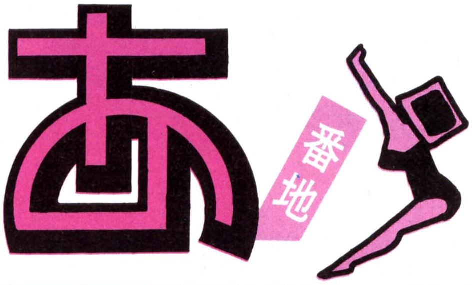
コウモリ、ワニ、大蛇などのじゃまものを追っ払い、銭形警部からおさらばしようぜ。

# 待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい!

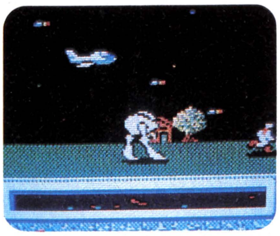
# デビューあべにゅう

**外はポカポカ。CRTのスイッチを切って思いきり背伸びをしたら、さあ行動開始! アウトドアはBEEPERのゲームベースだ。街でこんな顔に出会ったら、ヨロシク!!**

(表記のご案内)
●5D…5インチディスク版　●T…テープ版　●tu…ターボ　●予・3800円…予価　●T (F・3800円)…テープでFM版のみ3800円　●AC…アクション　●AD＝アドベンチャー　●S…シミュレーション　●RP…ロールプレイ　●N…ノンセクション　●RT…リアルタイム




## EGGY

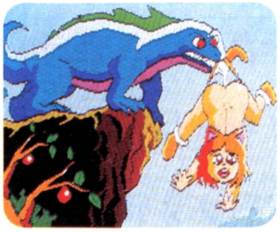


●ボーステック
●PC—88 (mkII/SR)、FM—7/77 ●T (4200円)、3.5D/5D(6200円)
▼AC＝ボディ・アーマーを駆使して補給物資を受け取って……。(写真はPC—60版)

## 蒼き狼と白き牝鹿

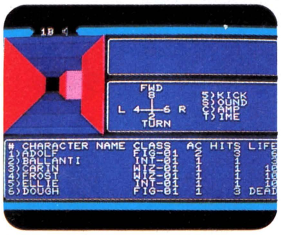
●光栄
●PC—98 (F/M)
●5D (8800円)
▼S＝ (5月15日予定) 5人の家族が200万の騎馬軍団と化した史実を再現! ユーラシア大陸に男のロマンがかけめぐるウオーゲーム。

## エルドラド伝奇



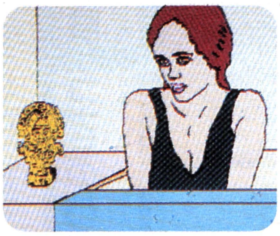
●エニックス
●PC—88 (mkII/SR)/98 (E/F)
▼AD＝1本のビデオテープが、キミを不思議なネコ族のすむアマゾンへ向かわせた。消えた親友の妹、ホシコもそこにいるのか!?

## アクシオム




●光栄
●PC—88 (mkII)
●T (4800円)
5D (7800円)
▼RP＝安息の地グリーノックを突然襲った数々の異変。平和を取り戻すべく、集まった20人の勇士。

## アステカ

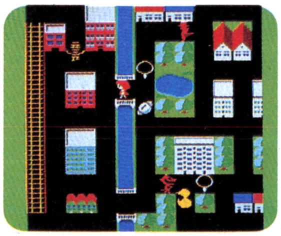


●日本ファルコム
●PC—88 (mkII)/98 (F/M) ●5D (7200円)
▼AD＝ (FM—7/77版も近日発売) マルチウインドウ風の画面表示と回想モードでマッピングの必要もほとんどなくなった! 連続入力も可。

## カムイの剣

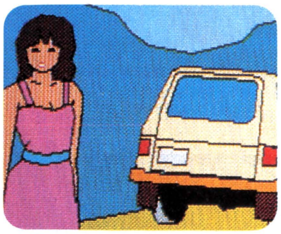
●コンプティーク
●X1 (C/tu) ●T (2本組・5400円)、5D (2枚組・7800円)
▼AD＝キャプテン・キッドの財宝を求めて、アイヌの青年が旅を始めた。カムイの剣を手に入れて米大陸へ!

## ウェディングベル



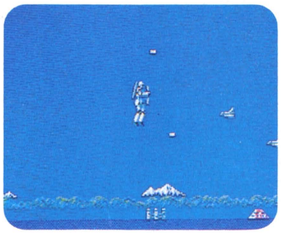
●日本コロムビア
●PC—88 (mkII)、FM—7
●T (3200円)、5D (5800円)
▼AC＝教会で結婚式をあげる2人を待ちぶせるミイラ男、狼男など。2人は小物を拾ってゴールインできるか!?

## 軽井沢誘拐案内



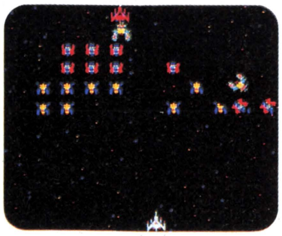
●エニックス
●PC—88 (mkII/SR)
●T (4800円)
5D (5800円)
▼AD＝春の軽井沢で恋人・久美子と、その妹・なぎさの3人で楽しくすごしているキミ。突然、なぎさが消えた。

## ヴォルガード



●デービーソフト
●MSX
●ROM (5800円)
▼AC＝アニメのような画面に注目。敵母艦のたった1ヵ所ある弱点を攻撃せよ! 母艦の種類が違うと弱点も変わるぞ。

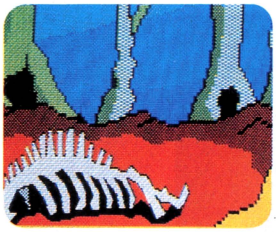
## ギャラガ



●電波新聞
●PC—98
●5D (5800円)
▼AC＝デュアル・ファイター が98で大活躍! ギャラガっ子ならぬギャラガ・オジン(?)も増えるかな? 多彩な飛行パターンをごろうじろ。

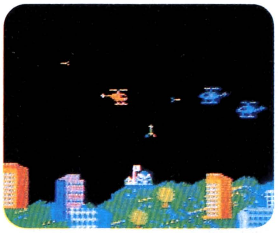
©(株)ナムコ

## ZODIAC(ゾーディアック)



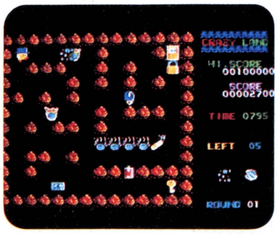
●ユニオンプランニング
●X1 tu、FM-7／77、PC-88(mkII／SR)／98(E／F)　●T(4800円)、3.5D／5D(6800円)
▼AD＝キミは"ボーイ"、Dr.ドューマを捜そう。お相手にはアマロイド・マリー。

## ジャイロアドベンチャー



●日本コロムビア
●PC-88(mkII)、FM-7
●T(3200円)、5D(5800円)
▼AC＝ヘリコプターの重要任務は味方のために橋をかけること。ヘリが橋を降ろし、地上軍が固定する。

## クレイジーランド

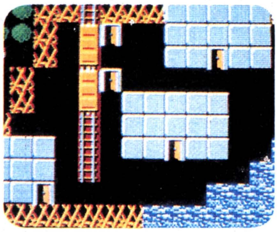



●パックスソフトニカ
●PC-88(mkII／SR)
●5D(6800円)
▼パズル＋AC＝クレイジーランドに迷い込んだズッ君、脱出するには60部屋のドアを開けていくこと。コンストラクション付き。

## ソニックブーン

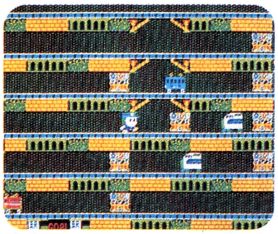
●コムパック
●FM-7
●T(3800円)、5D(5800円)
▼AC＝超高速スクロールシューティングゲーム。敵の地上・空中兵器は47種、移動パターンは63種！

## 上海(シャンハイ)

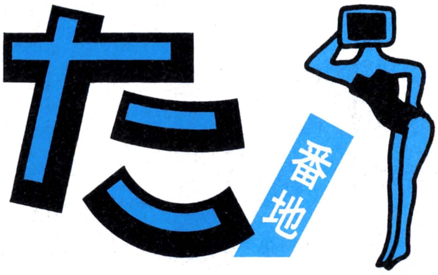


●スタークラフト
●PC-88(mkII／SR)／98、FM-7／77
●5D(6800円)
▼RP＝2019年、暗黒都市・上海に米のコンティネント号が不時着。ジェイミー・スターが回収に向かった。

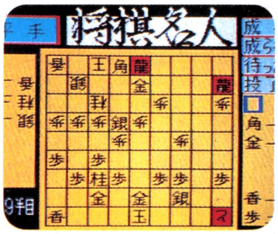
## ゴーゴートレイン



●日本コロムビア
●PC-88(mkII)
●T(3200円)、5D(5800円)
▼AC＝今日も元気な青年鉄道マンは、列車の安全と運行の管理が仕事。ところが、落とし物やモンスターに四苦八苦。

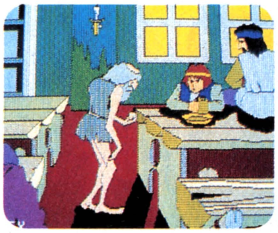



## 将棋名人



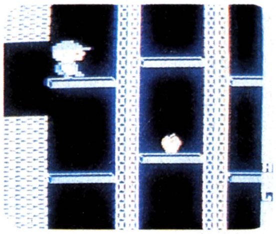
●東芝EMI
●MSX(8K以上)
●ROM(5800円)
▼N＝コンピュータの指し手一手が10秒以内という速さ！　平手、角落ち、飛車落ち、2枚落ち、4枚落ちで本将棋を楽しんでね。

## コリドール



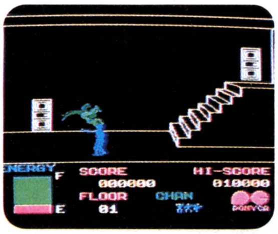
●光栄
●PC-80mkIISR
●5D(6800円)
▼AD＝王位をつがせるため、王は3人の息子に"旅"を命じた。最も冒険に満ちた旅をしたものに王位を授けるという。キミはそのうちの1人だ。

## 卓球便



●日本テレネット
●FM-7
●T(3800円)
▼AC＝ここは4方向にスクロールする迷路の中。キミはクロネコもビックリする素早さで、散らばってる小荷物(リンゴなど)を拾うのだ！

## スパルタンX

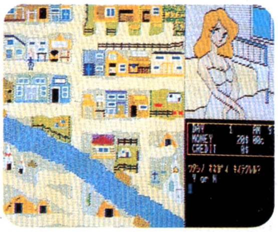



●ポニカ
●PC-60(mkII／SR)／66SR、X1　●T(3500円)、3.5D(4800円)
▼AC＝ジャッキー・チェンがくり広げるカンフーの妙技。跳びげり、回しげり、連続バクテンなどで敵も応戦。

## TAN TAN たぬき

●ポニカ
●MSX
●ROM(4800円)
▼AC＝チェッカーズはコンサートで大忙し。ペットの居眠りタヌキをタタキ起こしてフミヤはバラバラになったメンバー集めに四苦八苦！

## 西部の成り上がり



●ホット・ビィ
●S1　●T(3800円)、5D(5800円／2HD・6800円)
▼AD＝1853年、アメリカはサウスダコタ。ジミーのBIGへの挑戦が始まる。成り上がれるのもキミ次第。

## THE CASTLE

●アスキー
●FM-7、X1
●T(3800円)
▼RP＝100個の部屋でできているお城のどこかにお姫さまが閉じこめられてしまった。さまざまな仕掛けをクリアし鍵を手に入れて助け出せ。

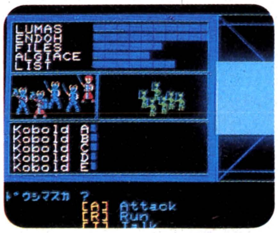
## チャンピオンサッカー

●ポニカ　©セガ
●MSX
●ROM(4800円)
▼AC＝セガのチャンピオンサッカーがMSXに新登場。パス、キック、ドリブル、自在に選手をあやつってゴール・イン！

## ZESCA(ゼスカ)

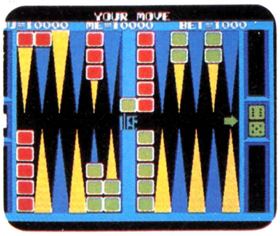
●チャンピオンソフト
●X1(C)
●T(2800円)
▼AC＝強力な2段連射式パルスガンとシールドバリアを兼ね備えた亜光速で航行するスペースシップ、ゼスカがキミだ！

## ザ・ブラックオニキス




●BPS
●FM-7／77
●T(5800円)
▼RP＝お待たせしました。FM版の登場です。ブラックオニキスを求めて数多の戦士が消えていった……。キミは手に入れられるか!?

## バックギャモン　エクセレント




●テクノソフト
●PC—80(mkII／SR)
●5D(7900円)
▼N＝各機種2000本限定発売。パッケージがそのままゲーム盤になっているうえ、友人と2人でもプレイできる。強さは4段階。

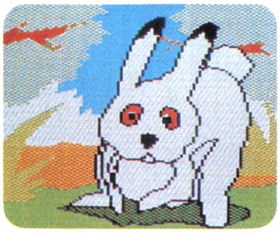
## NEW GODZILLA

●東宝
●PC—88(mkII)
●5D(2枚組・8800円)
▼RT＋AD＝コマンド1回の入力が時間単位に。牧、尚子、宏、林田の4人を動かしながらゴジラに向かうなど、RP的要素も十分！

## 超人ロック

●ポニカ
●X1(tu)
●5D(5800円)
▼AD＝ロックは強力なエスパーの攻撃をかわしながら、「ミレニアム」計画の核心であるアステロイド・カーンへ行き、レディ・カーンと対決！

## はーりい　ほぉっくす



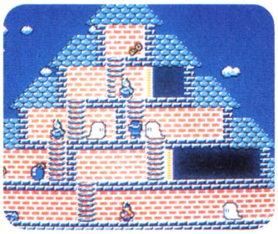
●マイクロキャビン
●FM—7
●T(4200円)
▼AD＝急げや、急げ！　子ギツネを助けるために、母ギツネは走る。いろんな動物が登場、のどかな背景とはウラハラに大忙しの母ギツネ。

## 任天堂のピンボール

準備中！

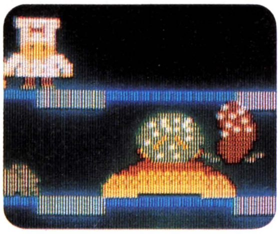
●ハドソン
●PC—88(mkII)、X1
●T(4000円)、5D(6800円)
▼AC＝ファミコンでおなじみのペンペンやマリオが登場。2画面分のピンボールに目がまわる!?

## デーモン・クリスタル



●電波新聞
●MZ—15
●QD(4500円)
▼AD＋RT＝不思議と謎につつまれた30面。唯一の武器ファイヤーボールでタランチュラやデーモンシャルド、ゴーストを倒し、30面まで行こう。

## ハンバーガー（バーガータイム）

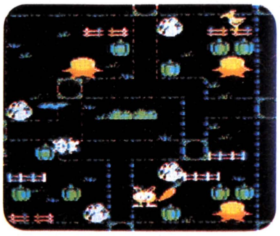


●電波新聞　©DECO
●MZ—15
●QD(4300円)
▼AC＝ビデオゲームでおなじみの1本。ソーセージ、目玉焼、ピクルスなどを上手にはさんで一丁あがり！　目くらましのコショーもあるぞ。

## TOKYOナンパストリート

●エニックス
●FM—7／NEW7／77
●T(4800円)、5D(6400円)
▼S＝ナンパのノウハウがこれ1本でマスターできる!?美女が55人も登場して、淋しいキミをなぐさめてくれる？

## ピンキーチェイス

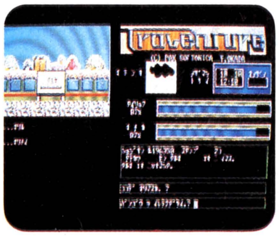


●日本コロムビア
●FM—7、PC—88(mkII)
●T(3200円)、5D(5800円)
▼AC＝ひょうきん者のうさぎのピンキーが野菜を食べて大活躍。ヘビや犬、農夫などに見つかったら穴にもぐれ！

## HYDLIDE

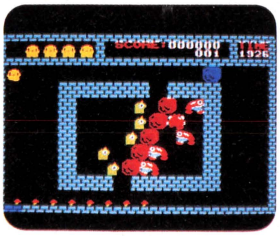
●T&E
●FM—7／77、MSX(32K)
●T(4800円)、3.5D／5D(6800円)
▼RT＋RP＝瞬時画面切り換えによって広大なマップと、高度な重ね合わせによる美しい画面。

## トラベンチャー



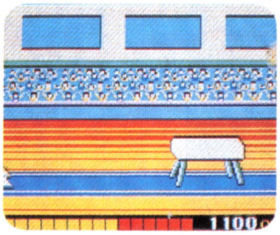

●パックスソフトニカ
●PC—88(mkII)
●5D(3枚組・未定)
▼パズル＝(5月上旬予定)スッポン国を旅してスタンプを集め、どこの観光地か当てよう。四季折々に変化する景色が満喫できるぞ。

## フラッピーリミテッド'85



●デービーソフト
●MSX
●ROM(5800円)
▼思考型AC＝リミテッドの100面・キーワードに、新アクション、新BGMが加わって登場。リミテッドを買い逃したキミ、今度こそ！

## ハイパーオリンピック'84・I

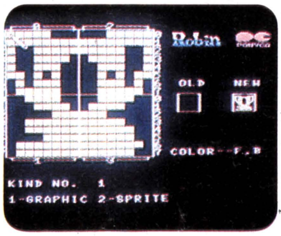


●デービーソフト
●PC—80(mkII／SR)
●T(2本組・4800円)、5D(6800円)
▼AC＝コナミのハイパーオリンピック'84がSR専用で登場。種目は水泳・クレー射撃・跳馬・アーチェリーの4つ。

## 暴竜ゴジラ

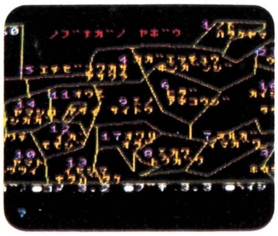
●バンダイ
●PC—88(mkII)
●T(4800円)
▼AC＝前半は博士を追いかけ回し、後半は戦車や戦闘機を相手に火を吹くゴジラ。もちろん、キミはゴジラになりきって社会の迷惑になるのだ。

## パターンエディターRobin




●ポニカ
●MSX　●T(3500円)
▼ツール＝①パターンエディター、②サブルーチンパッケージ、③サンプルゲームの3本のプログラムをパック。ジョイスティックのみでも操作可能。

## 信長の野望

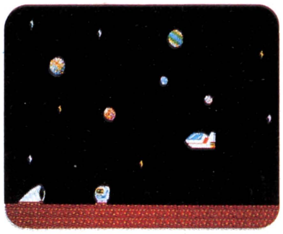


●光栄
●PC—80(mkII／SR)
●5D(6800円)
▼S＝上杉謙信、武田信玄、今川義元ら、すぐれた敵の武将と戦いながら天下統一をめざそう。ロングセラーの味をぜひ一度。

## 法隆寺の謎

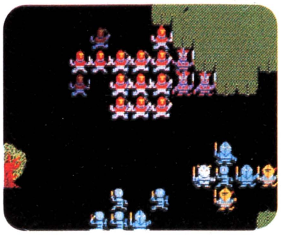
●ソニー
●SMC-777
●3.5D（7000円）
▼AD＝（5月21日予定）時を超えて、キミはホームズ、秘書のダイアナの3人で聖徳太子の時代へ。法隆寺に隠された謎とは!?

## MAX-01G



●ザイン・ソフト
●PC-88（mkII／SR）、X-I●T（4000円）5D（6000円）
▼AC＝平和的な解決の道を断たれた太陽系連邦は〝MAX-01G〟の出動を要請した。（写真はFM-7版）

## ボコスカウォーズ

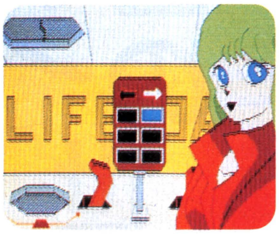


●アスキー
●PC-88（mkII／SR）
●T（3800円）、5D（5800円）
▼RP＋RT＝10人の騎士と14人の兵士をひきつれて、スレン王は暴君オゴレスのいるバサム城へ向かった。

## 窓ふき会社のスイングくん

●ポニカ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝スイング君はヒラ社員、今日も窓ふきに精を出してキュッ、キュッ。そこへ意地悪なモンスターたちが邪魔しにやってきた。

## LAGRANGE L-2



●コムパック
●X-I（C／tu）
●T（4800円）
▼AD＝ライルが漂着したコロニーL-2は、コンピュータトラブルにより壊滅寸前。が、ライルには酸素が必要だ。数々の危険と障害のあとは!?

## ホーリーグレイ

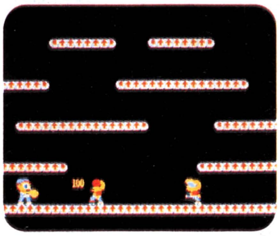
準備中！

●ザインソフト
●X-I、PC-88（mkII／SR）
●T（4000円）5D（6800円）
▼RT＋RP＝ここは時間の狂った世界。正常にずるには謎の聖杯を手に入れなければならない！

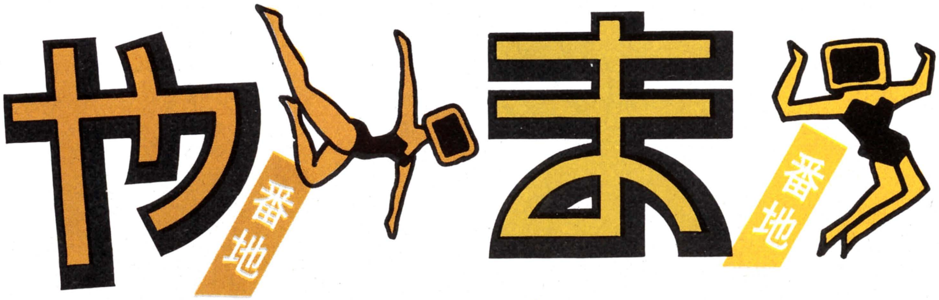
## MINI GOLF

●電波新聞 ©㈱ナムコ
●MSX
●ROM（4500円）
▼AC＝ストローク・プレイ、マッチプレイができてコース構成も本格的。本物のプレイそのままのバンカー、ラフ、フェアウェイ……の設定。

## ラリパッパ野球団



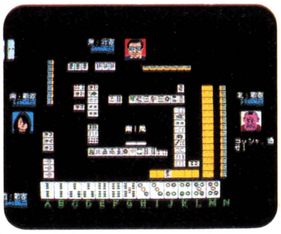
●ホット・ビィ
●S-I ●T（3800円）5D（5800円／2HD・6800円）
▼AC＝野球部のキャプテンはツッパリ部員を更生するため、今日もバットでビシバシなぐり……。




## ルナ・ボール

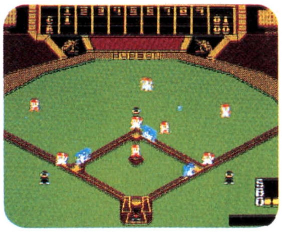
●ポニカ
●PC-88（mkII）
●5D（5800円）
▼AC＝ビリヤード登場！強さと方向を決めてポケットゲームの醍醐味を味わおう。コンストラクションで台の形、反射係数などが変えられる。

## 麻雀大会



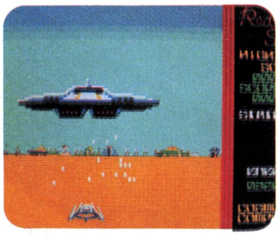
●光栄
●PC-98（F／M）
●5D（8800円）
▼N＝（5月15日予定）有名人と雀卓を囲もう。メンバーが決まったら、ルールはお好み次第。おこったり泣いたり表情まで変わっちゃう！

## 野球狂



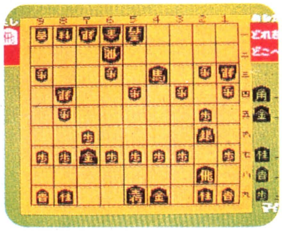
●ハドソン
●PC-80mkII（SR）、FM-77 ●T（4000円）3.5D（6800円）
▼AC＝自分で試合のデータを入れて夢の球宴！キャラクターもコミカルで、最高の人気を誇る1本。

## レッドスタック



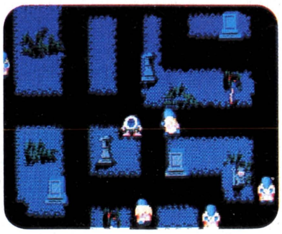
●コスモスコンピューター
●PC-88（mkII）●T（3800円）、5D（5800円）
▼AC＝（5月上旬予定）3次元的な横スクロールシューティングゲーム。右・左・メインへの分配を考えてエネルギーを補給しながら攻撃！

## マイクロキャビンの将棋



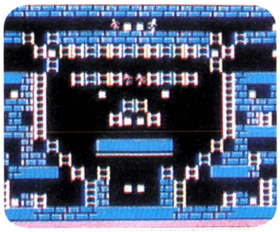
●マイクロキャビン
●MSX（16K）
●ROM（5000円）
▼N＝（5000本限定）人間対パソコンの勝負に、キミは何手で勝てるかな？対局将棋の入門編だから、初心者にも遊べる。

## 妖怪探偵ちまちま・猟奇ケ森編



●ボーステック
●PC-98（E／F）
●5D（6800円）
▼AC＝画数は今までの4倍の32面、キャラも日本・西洋合わせて2倍の20匹などなど、98だけの工夫も続々。（写真はPC-88版）

## ロードランナー



●ソニー
●MSX
●3.5D（6000円）
▼AC＝（5月21日予定）間もなくMSXにもロードランナーが走り出すぞ！金塊を目前にしてやられないように頭を使って！

# パソコンまじんの2言&5言

岩本久則

# パソコンの世界は生まれたばかり

## おしまいに

いよいよ今回が最終回なのだ。どうして最終回なのかというと、もう書くことが無くなっちまったのだ。

パソコンの世界というのは、まーだ、まーだ。人間でいえば3歳だナ。

明治の初めに写真機が入ってきて、カメラの世界は、ずいぶんになるなァ。

ンだから、カメラの世界では、雑誌と、ハードメーカーと、フィルム（感材という）メーカーと、ユーザーが、どうやらいっしょに走っているんだなァ。

新製品ができると、雑誌がそれを紹介する。丁寧にテストをしてその結果を、長所も短所もはっきり書いてあるんだなァ、これが、

むろん、メーカーにも反論の機会を持たしてあるンだ。ここがいいんだなァ。

それをみてユーザーが、買いたい機種を選択する。

買ったユーザーはそれで写真を撮って、簡単にゲイジュツ的雰囲気を味わうことができるのだナ。

おまけにその写真を、また雑誌が載せるシステムがある。

フィルムは売れる。

うまく噛み合っているものなんだと感心しちゃうゼ。

ところがどーだろーか、わがパソコンの世界は。

たしかに雑誌もあるし、メーカーもあれば、ソフトメーカーもある。ユーザーもいて、条件はカメラとおんなじだァな。

カメラとパソコンではその持つ意味は違う。これを考慮に入れて考えてみるか。

新製品が出る。或る日突然、半額ほどの値段で売り出す。古いタイプの機種を前日に買ったものなど「あっ、そう」でおしまい。

カメラには絶対そんなことはあり得ない。

雑誌がテストをする。長所は書くが短所は書かない。以前書いたところは、メーカーから広告を出さないと嫌がらせがあったと聞く。

そればかりか、イクライクラ出すから悪く書くなというそうだ。

短所を書くのは、次に新製品が出たときに限られる。「前の機種はこんなに悪かったけれど、こんどのはこんなにいい」てな具合なのだ。

これではいい思いをしているのは、雑誌とメーカーだけなんだよナ。

つまんねェや。

なにがいけないかというと、パソコンの世界でなにか面白いことをしてやろうという、君達のような心がないこと。パソコンの世界でなにか金儲をしてやろうという人ばかりなこと。

つまり大人がいけないんだよナ。

## 100年待てば皆が楽しめる世界になる

このパソコンがすきなオジンは、本来は漫画家で、君達ぐらいの子供がいる父親でもあるワケ。

漫画家は創作の仕事をしているし、世の中のことを「読む」仕事なワケなのよ。

読んでみると、今まで書いた世界が見えるし、創作者として見たら、ゲームなんてみんな盗作だよ、あれは。コピー（模倣）するな、なんて言えた代物じゃない。自分がコピー（模倣）してやがるのに。

だがしかし、ねェ。ゲームがコピーだろうが、なんだろうが、君達にはなんの関係もないことだよ。写真の世界は、もう100年もたっている。だから皆が愉しめる世界ができあがったんだよナ。

きっと。

パソコンだって100年たてば、きっとカメラと同じになってくるから希望を持ってサ。

実は、その100年を支えるのが君達なんだよナ。

では頑張って、ゲームでもやっか。

# Beep Beep Beep 読者プレゼント

もしかしたらキミに当たるかも。そんな夢がいっぱいのプレゼントコーナーです。とにかく今すぐハガキを送ってみよう。

**①イー アル カンフー** 3名

（コナミ提供）〈P167参照〉
ファミリーコンピュータ
●火吹き男や鎖使いなど、李の行く手には手ごわい敵が……！

**②ファンシー サイドアップ** 15名

（ソニークリエイティブ提供）〈P160参照〉
●"うちのタマ知りませんか"の登場キャラクターそっくりの小物入れ。かわいい!!

**③GPワールド** 3名

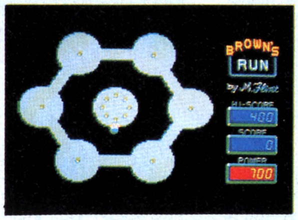
（セガ・エンタープライゼス提供）〈P-22参照〉
SC-3000／SG-1000シリーズ
●世界10ヵ国のコースで迫力満点の3D感覚ゲーム。オリジナルコースも作れるぞ！

**④データレコーダDR-2** 3名

（AIWA提供）12800円
●デジタル方式を採用して、信頼性もグーンと向上。MSX倍速ロードがうれしいネ。

**⑤ブラウンズ・ラン** 5名

（システムサコム提供）〈P28参照〉
PC-9801（5D）（2D兼用）
●人工微生物（マイクロブラウン）を操作して、フィールド内のグリンを採取せよ。




**⑥クリスタルソフトトレーナー** 5名

（クリスタルソフト提供）
●白地の胸にトリニティのマーク、背中にクリスタルソフトの題字入りだよ～ん。

**⑦惑星メフィウス** 7名

（T&Eソフト提供）〈17ページ参照〉
●PC-6001mkII／6601（T）1名
●FM-7／NEW7／77（T）1名
●PC-8801／mkII（T）1名
●日立S1（T）1名
●X1／C／turbo（T）1名
●MZ-1500（QD）1名
●MSX（32K以上）（T）1名

伝説の剣レイソードを探すため、スターアーサーの旅は始まった。7月発売のMSX版も、プレゼント！

**⑧暗黒星雲** 4名

（T&Eソフト提供）
●FM-7／NEW7／77（T）1名
●PC-6001mkII／6601 SR（T）1名
●PC-8801／mkII／SR（5D）1名
●日立S1（T）1名

●レイソードを手に入れたスターアーサーはその秘密を解き明かすべく宇宙を駆けめぐる。

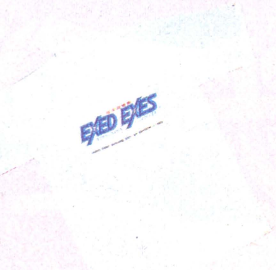
**⑨テラ4001** 2名

（T&Eソフト提供）
●FM-7／NEW7／77（T）1名
●PC-6001mkII／6601／SR（T）1名

●ジャミルの本星テラで、スターアーサーとカセリアの最後の戦いが始まった。完結編。

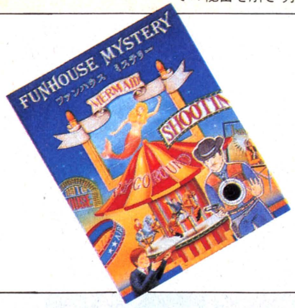
**⑩エグゼド・エグゼスTシャツ** 9名

（カプコン提供）
●サイズはLのみ
●エグゼド・エグゼスのTシャツができました。ゲームセンターに着ていきたいネ。



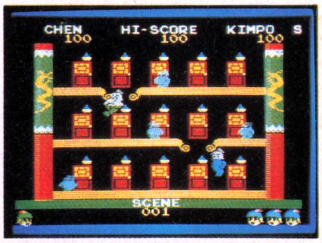

**⑪ファンハウス・ミステリー** 5名

（スタークラフト提供）〈P-56参照〉
●FM-7／NEW7／77（5D）3名
●PC-88／mkII／SR（5D）2名
●描画速度がグーンとアップ！遊園地の中の冒険を満喫してね。



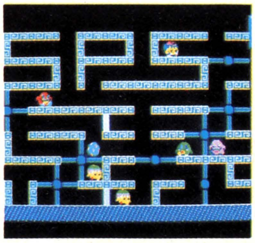

**⑫功夫大君（カンフータイクン）** 5名

（東芝EMI提供）〈P-58参照〉
●MSX 5本
●功夫と神経衰弱、スロットマシンの3つのゲームが1本で楽しめちゃう！



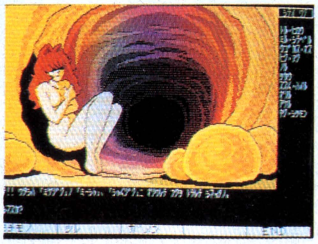

**⑬ぐるっぺ** 5名

（SPS提供）〈P-61参照〉
●FM-7／NEW7／77（5D）
●PC-8801／mkII（5D）
●X1／tu（5D）
●MZ-2000／2200（5D）
●全部で300面、ぱずた君を無事助け出してあげてね。




**⑭エルドラド伝奇** 5名

（エニックス提供）〈P-154参照〉
●FM-7／NEW7／77（T）2本
●PC-88／mkII／SR（T）3本
●ある嵐の夜、親友は1本のビデオテープを残して殺されていた。



**⑮マグマックスポスター** 20名

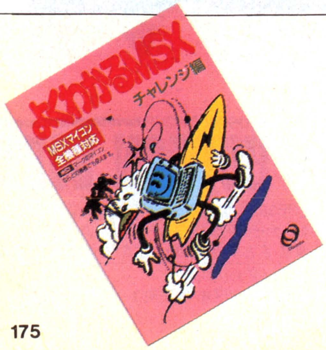
（日本物産提供）
●本誌6月号で紹介した人気ゲーム、マグマックスのポスターだよ。

**⑯よくわかるMSX入門編** 5名

（旺文社提供）
●MSXの基礎知識を楽しいマンガと解説で教えてくれる役立つ一冊。

**⑰よくわかるMSXチャレンジ編** 5名

（旺文社提供）
●プログラミングの楽しさや、実際の作り方をやさしく解説。



はっきり言って、トラの巻。
2大付録
①「ゲームプログラム」10作（V3用が5作入ってるよ）で、楽しく遊ぼう。
②友だち100人の作ったロードランナーのデザイン画面がテープになったよ。
© 1985 DOUG SMITH
PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD.
UNDER LICENSE FROM BRODERBUND SOFTWARE INC.
Championship
チャンピオンシップ・ロードランナー
Lode Runner™
●独占掲載!!「チャンピオンシップ・ロードランナー」50面すべての㊙テクニック。
●これが、ロードランナーのすべてだ。
ロードランナー・ワールド
Lode Runner™
お待ちかねの新登場!!
話題のファミリーコンピュータ・ゲーム「ロードランナー」「チャンピオンシップ・ロードランナー」のすべてがわかってしまうという秘蔵の書、「ロードランナー・ワールド」。これを手に入れた者は、たとえ親であろうとガールフレンドであろうと、うかつに見せてはならない。
少年メディア② BOY'S MEDIA
定価＝1,980円
5月25日発売
ハドソン出版局
少年メディア電話相談室 03(235)2108
有名百貨店・玩具店・書店でお買い求めください。
任天堂 ファミリー コンピュータ™・シリーズ
チャンピオンシップ・ロードランナー
￥4,900
警告!! ロードランナー未経験者お断り！
ロードランナー
￥4,500
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌／〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II 201 PHONE：011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
●ハドソン東京の住所が変わりました。
新住所 〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル

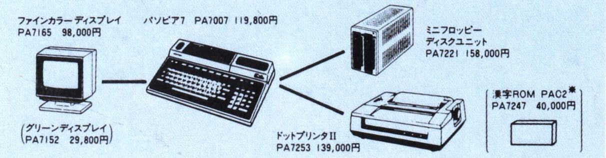
**TOSHIBA**

岡田有希子

## 学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

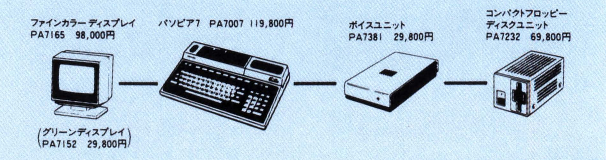
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

### SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

### SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

**PASOPIAシリーズ**
●パソピア1600 ●パソピア16
●パソピア7 ●パソピアミニ
●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIA インフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

# 使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105 東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン 札幌 (011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
Beep

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝
エネルギーとエレクトロニクス

Beep 1985 6号
ビープ 6月号
昭和60年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻6号通巻6号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
定価360円

MITSUBISHI

技術がつくる高度なふれあい SOCIO-TECH

未来の先生から、教室で言えない、レタスなアドバイス。

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

# 青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない、首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLetusだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us.! Letus。

## すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

**ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。**

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110は RAM16, ROM32KB)

●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
●ジョイスティック2個、マシン語モニター内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱が独自に開発した簡易言語。作表がしやすく、誰にでも使いやすいよう工夫されています。

### RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。

ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

### 手軽に楽しめる入門用コンピュータ。

ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。
Letus
三菱ホームコンピュータ

ML-F120形 標準価格64,800円(本体価格)

# 三機種そろって、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円 ※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。商品に関するお問い合わせ、およびカタログご希望の方は、官製ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機(株)群馬製作所ML-F120係へ。

MSX

※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

カタログ請求券
Letus
BEEP 8506

三菱電機株式会社

雑誌 17659—6 ISSN 0910-7681 Printed in Japan